21世纪高等学校计算机
应 用 技 术 规 划 教 材



Python程序设计——从基础到开发

夏敏捷　杨　关　主编
张慧档　张慎武　宋宝卫　副主编

清華大学出版社

21 世纪高等学校计算机应用技术规划教材

Python 程序设计——从基础到开发

夏敏捷　杨　关　主　编

张慧档　张慎武　宋宝卫　副主编

清华大学出版社

北　京

内 容 简 介

本书以 Python 3.5 为编程环境，从基本的程序设计思想入手，逐步展开 Python 语言教学，是一本面向广大编程学习者的程序设计类图书。基础篇主要讲解 Python 的基础语法知识、控制语句、函数、文件、面向对象编程基础、Tkinter 图形界面设计、网络编程和多线程、Python 数据库应用等知识，并以小游戏案例作为各章的阶段性任务。开发篇综合应用前面介绍的技术，开发经典的大家耳熟能详的游戏，例如"连连看""推箱子""中国象棋""网络五子棋""两人麻将""扫雷"和"飞机大战"游戏等。本书最大的特色在于以游戏开发案例为导向，让读者对枯燥的 Python 语言学习充满乐趣，在开发过程中，不知不觉地学会这些枯燥的技术。书中不仅列出了完整的代码，同时对所有的源代码进行了非常详细的解释，做到通俗易懂，图文并茂。

本书既可作为高等院校相关专业 Python 课程的教材，也可作为 Python 语言学习者、程序设计人员和游戏编程爱好者的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

Python 程序设计：从基础到开发/夏敏捷，杨关主编. —北京：清华大学出版社，2017(2018.2 重印)
(21 世纪高等学校计算机应用技术规划教材)
ISBN 978-7-302-47255-1

Ⅰ. ①P…　Ⅱ. ①夏…②杨…　Ⅲ. ①软件工具－程序设计－高等学校－教材　Ⅳ. ①TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 125954 号

责任编辑：刘　星　梅栾芳
封面设计：刘　键
责任校对：胡伟民
责任印制：宋　林

出版发行：清华大学出版社
网　　址：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地　　址：北京清华大学学研大厦 A 座　**邮　　编**：100084
社 总 机：010-62770175　**邮　　购**：010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
课件下载：http://www.tup.com.cn，010-62795954
印 装 者：清华大学印刷厂
经　　销：全国新华书店
开　　本：185mm×260mm　**印　　张**：23.5　**字　　数**：590 千字
版　　次：2017 年 8 月第 1 版　**印　　次**：2018 年 2 月第2 次印刷
印　　数：2001～2800
定　　价：49.00 元

产品编号：071904-01

出版说明

随着我国改革开放的进一步深化，高等教育也得到了快速发展，各地高校紧密结合地方经济建设发展需要，科学运用市场调节机制，加大了使用信息科学等现代科学技术提升、改造传统学科专业的投入力度，通过教育改革合理调整和配置了教育资源，优化了传统学科专业，积极为地方经济建设输送人才，为我国经济社会的快速、健康和可持续发展以及高等教育自身的改革发展做出了巨大贡献。但是，高等教育质量还需要进一步提高以适应经济社会发展的需要，不少高校的专业设置和结构不尽合理，教师队伍整体素质亟待提高，人才培养模式、教学内容和方法需要进一步转变，学生的实践能力和创新精神亟待加强。

教育部一直十分重视高等教育质量工作。2007 年 1 月，教育部下发了《关于实施高等学校本科教学质量与教学改革工程的意见》，计划实施"高等学校本科教学质量与教学改革工程(简称'质量工程')"，通过专业结构调整、课程教材建设、实践教学改革、教学团队建设等多项内容，进一步深化高等学校教学改革，提高人才培养的能力和水平，更好地满足经济社会发展对高素质人才的需要。在贯彻和落实教育部"质量工程"的过程中，各地高校发挥师资力量强、办学经验丰富、教学资源充裕等优势，对其特色专业及特色课程(群)加以规划、整理和总结，更新教学内容、改革课程体系，建设了一大批内容新、体系新、方法新、手段新的特色课程。在此基础上，经教育部相关教学指导委员会专家的指导和建议，清华大学出版社在多个领域精选各高校的特色课程，分别规划出版系列教材，以配合"质量工程"的实施，满足各高校教学质量和教学改革的需要。

本系列教材立足于计算机公共课程领域，以公共基础课为主、专业基础课为辅，横向满足高校多层次教学的需要。在规划过程中体现了如下一些基本原则和特点。

(1) 面向多层次、多学科专业，强调计算机在各专业中的应用。教材内容坚持基本理论适度，反映各层次对基本理论和原理的需求，同时加强实践和应用环节。

(2) 反映教学需要，促进教学发展。教材要适应多样化的教学需要，正确把握教学内容和课程体系的改革方向，在选择教材内容和编写体系时注意体现素质教育、创新能力与实践能力的培养，为学生的知识、能力、素质协调发展创造条件。

(3) 实施精品战略，突出重点，保证质量。规划教材把重点放在公共基础课和专业基础课的教材建设上；特别注意选择并安排一部分原来基础比较好的优秀教材或讲义修订再版，逐步形成精品教材；提倡并鼓励编写体现教学质量和教学改革成果的教材。

(4) 主张一纲多本，合理配套。基础课和专业基础课教材配套，同一门课程可以有针对不同层次、面向不同专业的多本具有各自内容特点的教材。处理好教材统一性与多样化，基本教材与辅助教材、教学参考书，文字教材与软件教材的关系，实现教材系列资源配套。

(5) 依靠专家,择优选用。在制定教材规划时依靠各课程专家在调查研究本课程教材建设现状的基础上提出规划选题。在落实主编人选时,要引入竞争机制,通过申报、评审确定主题。书稿完成后要认真实行审稿程序,确保出书质量。

繁荣教材出版事业,提高教材质量的关键是教师。建立一支高水平教材编写梯队才能保证教材的编写质量和建设力度,希望有志于教材建设的教师能够加入到我们的编写队伍中来。

21 世纪高等学校计算机应用技术规划教材

联系人:魏江江 weijj@tup.tsinghua.edu.cn



前　言

自从20世纪90年代初Python语言诞生至今，它逐渐被广泛应用于处理系统管理任务和科学计算，是最受欢迎的程序设计语言之一。

编程是工程专业学生学习的重要内容。除此之外，学习编程还是了解计算机科学本质的方法之一。Python是新兴程序设计语言，是一种解释型、面向对象、动态数据类型的高级程序设计语言。Python语言简洁、易读、可扩展，在国外用Python做科学计算的研究机构日益增多。最近几年，随着社会需求逐渐增加，许多高校纷纷采用Python来教授程序设计课程。例如卡耐基梅隆大学的编程基础、麻省理工学院的计算机科学及编程导论就使用Python语言讲授。

本书作者都长期从事程序设计语言的教学与应用开发，在长期的工作实践中，积累了丰富的经验，了解学习编程需要什么样的书，如何才能提高Python开发能力，如何以最少的时间投入得到最快的实际应用。

本书基础篇包含第1～9章，主要讲解Python的基础知识、面向对象编程基础、Tkinter图形界面设计、网络编程和多线程、Python数据库应用等知识，每章最后都有应用本章知识点的游戏案例。开发篇含第10～18章，综合应用前面技术，开发经典的大家耳熟能详的游戏，比如"连连看""推箱子""中国象棋""两人麻将""扫雷游戏""华容道""网络五子棋"等。第19章为提高篇讲解基于Pygame游戏设计的基本知识，并应用Pygame开发贪吃蛇和飞机大战游戏案例。

本书特色

(1) Python程序设计涉及的范围非常广泛，本书内容编排并不求全、求深，而是考虑零基础读者的接受能力，语言语法介绍以够用、实用和应用为原则，选择Python中必备、实用的知识进行讲解。强化程序思维能力培养。

(2) 游戏案例选取贴近生活，有助于提高学习兴趣。

(3) 开发篇中每款游戏案例均提供详细的设计思路、关键技术分析以及具体的解决步骤方案。每一个游戏实例都是活的、实用的Python编程实例。

需要说明的是学习编程是一个实践的过程，而不仅仅是看书、看资料，亲自动手编写、调试程序才是至关重要的。通过实际的编程以及积极的思考，读者可以很快积累掌握许多宝贵的编程经验，这些经验对开发者尤其显得不可或缺。

本书由中原工学院夏敏捷和杨关主持编写。杨关(中原工学院)编写第1、2章，张慎武(中原工学院)编写第3、11章，孔梦荣(中原工学院)编写第4章，王琳(中原工学院)编写第5章，宋宝卫(郑州轻工业学院)编写第6、7章，周雪燕(中原工学院)编写第8章，夏建磊(中原工学院)编写第9、10章，张锦歌(河南工业大学)编写第12章，高丽平(中原工学院)编写

第 15、16 章，张慧档(河南工业大学)编写第 19 章，其余章节由夏敏捷编写。在本书的编写过程中，为确保内容的正确性，参阅了很多资料，并且得到了中原工学院计算机学院郑秋生教授和资深 Web 程序员的支持，在此谨向他们表示衷心的感谢。本书的学习资源可在清华大学出版社网站本书页面下载。

由于编者水平有限，书中难免有错，敬请广大读者批评指正，在此表示感谢。愿意与作者进行交流的读者请与作者联系，E-mail：xmj@zut. edu. cn。

夏敏捷

2017 年 1 月



目　　录

基　础　篇

开 发 篇

提 高 篇

基 础 篇

第 1 章　Python 语言介绍

Python 是一门跨平台、开源、免费的解释型高级动态编程语言，Python 作为动态语言更适合初学编程者。Python 可以让初学者把精力集中在编程对象和思维方法上，而不用担心语法、类型等外在因素。Python 易于学习，拥有大量的库，可以高效地开发各种应用程序。本章介绍 Python 语言优缺点、安装 Python 和 Python 开发环境 IDLE 的使用。

1.1　Python 语言简介

Python 的创始人为吉多范罗·苏姆(Guido van Rossum)，于 1989 年底发明 Python 语言，其被广泛应用于处理系统管理任务和科学计算，是最受欢迎的程序设计语言之一。2011 年 1 月，它被 TIOBE 编程语言排行榜评为 2010 年度语言。自从 2004 年以后，Python 的使用率呈线性增长，TIOBE 公布的 2017 年编程语言指数排行榜，排名第四位(前 3 位是 Java、C、C++)。2017 年 7 月，根据 IEEE Spectrum 公布的研究报告显示，Python 已成为世界上最受欢迎的语言。

Python 支持命令式编程、函数式编程，完全支持面向对象程序设计，语法简洁清晰，并且拥有大量的几乎支持所有领域应用开发的成熟扩展库。

众多开源的科学计算软件包都提供了 Python 的调用接口，例如著名的计算机视觉库 OpenCV、三维可视化库 VTK、医学图像处理库 ITK。而 Python 专用的科学计算扩展库就更多了，例如，下面 3 个十分经典的科学计算扩展库：NumPy、SciPy 和 Matplotlib，它们分别为 Python 提供了快速数组处理、数值运算以及绘图功能。因此 Python 语言及其众多的扩展库所构成的开发环境十分适合工程技术、科研人员处理实验数据、制作图表，甚至开发科学计算应用程序。

Python 为我们提供了非常完善的基础代码库，覆盖了网络、文件、GUI、数据库、文本等大量内容。用 Python 开发，许多功能不必从零编写，直接使用现成的即可。除了内置的库外，Python 还有大量的第三方库，也就是别人开发的，供你直接使用的东西。当然，如果你开发的代码通过很好的封装，也可以作为第三方库给别人使用。Python 就像胶水一样，可以把多种不同语言编写的程序融合到一起实现无缝拼接，更好地发挥不同语言和工具的优势，满足不同应用领域的需求。所以 Python 程序看上去总是简单易懂，初学者学 Python，不但入门容易，而且将来深入下去，可以编写那些非常复杂的程序。

Python 同时也支持伪编译将 Python 源程序转换为字节码来优化程序和提高运行速度，可以在没有安装 Python 解释器和相关依赖包的平台上运行。

许多大型网站就是用 Python 开发的，例如 YouTube、Instagram，还有国内的豆瓣。很多大公司，包括 Google、Yahoo 等，甚至 NASA(美国航空航天局)都大量地使用 Python。

任何编程语言都有缺点，Python 缺点主要有：

(1) 运行速度慢。和 C 程序相比非常慢，因为 Python 是解释型语言，代码在执行时会一行一行地翻译成 CPU 能理解的机器码，这个翻译过程非常耗时，所以很慢。而 C 程序是运行前直接编译成 CPU 能执行的机器码，所以非常快。

(2) 代码不能加密。如果要发布你的 Python 程序，实际上就是发布源代码，这一点跟 C 语言不同，C 语言不用发布源代码，只需要把编译后的机器码(也就是你在 Windows 上常见的 xxx.exe 文件)发布出去。要从机器码反推出 C 代码是不可能的，所以，凡是编译型的语言，都没有这个问题，而解释型的语言，则必须把源码发布出去。

(3) 用缩进来区分语句关系的方式还是给很多初学者带来了困惑。即便是很有经验的 Python 程序员也可能陷入陷阱当中。最常见的情况是 tab 和空格的混用会导致错误。

1.2 安装与配置 Python 环境

因为 Python 是跨平台的，它可以运行在 Windows、Mac 和各种 Linux/Unix 系统上。在 Windows 上写 Python 程序，放到 Linux 上也是能够运行的。

学习 Python 编程，首先就得把 Python 安装到计算机里。安装后会得到 Python 解释器(就是负责运行 Python 程序的)，一个命令行交互环境，还有一个简单的集成开发环境。

目前，Python 有两个版本，一个是 2.x 版，一个是 3.x 版，这两个版本是不兼容的。由于 3.x 版越来越普及，本书将以最新的 Python 3.5 版本为基础。

1.2.1 安装 Python

1) 在 Mac 上安装 Python

如果使用 Mac，系统是 OS X 10.8～10.10，那么系统自带的 Python 版本是 2.7。要安装最新的 Python 3.5，有两个方法：

方法一：从 Python 官网(http://www.python.org)下载 Python 3.5 的安装程序，双击运行并安装。

方法二：如果安装了 Homebrew，直接通过命令 brew install python3 安装即可。

2) 在 Linux 上安装 Python

如果使用 Linux，假定你有 Linux 系统管理经验，下载 Python-3.5.0b4.tgz，使用解压命令 tar -zxvf Python-3.5.0b4.tgz，切换到解压的安装目录，执行：

```
[root@www python]#cd Python-3.5.0
[root@www Python-3.5.0]#./configure
[root@www Python-3.5.0]#make
[root@www Python-3.5.0]#makeinstall
```

至此，安装完成。

输入 python 如果出现下面的提示：

```
Python 3.5.0 (#1, Aug 06 2015, 14:04:52)
[GCC 4.1.1 20061130 (Red Hat 4.1.1-43)] on linux2
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
```

此提示说明安装成功了，因为 Linux 系统不一样，第二行有可能不同。

3）在 Windows 上安装 Python

首先，根据你的 Windows 版本(64 位还是 32 位)从 Python 的官方网站下载 Python 3.5 对应的 64 位安装程序或 32 位安装程序，然后，运行下载的 EXE 安装包。安装界面如图 1-1 所示。

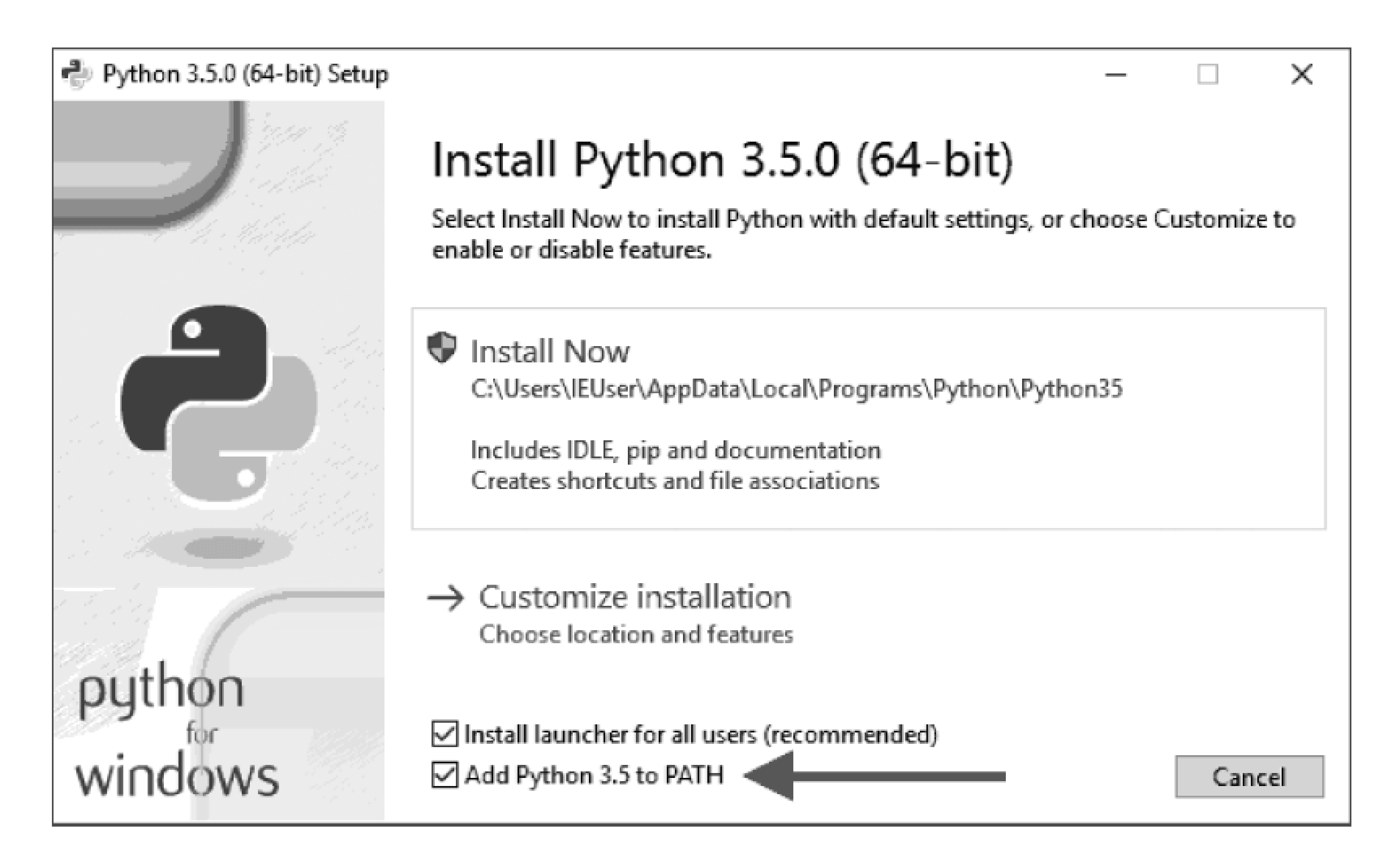


图 1-1　Windows 上安装 Python3.5 界面

特别要注意在图 1-1 中选中 Add Python 3.5 to PATH，然后单击 Install Now 即可完成安装。

1.2.2　运行 Python

安装成功后，cmd 打开命令提示符窗口，输入 python 后，会出现图 1-2 命令提示符窗口。在窗口中看到 Python 的版本信息的画面，就说明 Python 安装成功。

提示符“>>>”表示已经在 Python 交互式环境中了，可以输入任何 Python 代码，按回车键后会立刻得到执行结果。现在，输入 exit()并按回车键，就可以退出 Python 交互式环境(直接关掉命令行窗口也可以)。



图 1-2　命令提示符窗口

假如得到一个错误：“python 不是内部或外部命令，也不是可运行的程序或批处理文件”。这是因为 Windows 会根据 Path 环境变量设定的路径去查找 python.exe，如果没找

到，就会报错。如果在安装时漏掉了选中 Add Python 3.5 to PATH，那就要把 python.exe 所在的路径添加到 Path 环境变量中。如果不知道怎么修改环境变量，建议把 Python 安装程序重新运行一遍，务必记得选中 Add Python 3.5 to PATH。

1.3 Python 开发环境 IDLE 简介

1.3.1 IDLE 的启动

安装 Python 后，可选择“开始”→“所有程序”→Python 3.5→IDLE(Python 3.5)来启动 IDLE。IDLE 启动后的初始窗口如图 1-3 所示。

```
Python 3.5.1 Shell
File  Edit  Shell  Debug  Options  Window  Help
Python 3.5.1 (v3.5.1:37a07cee5969, Dec  6 2015, 01:38:48) [MSC v.1900 32 bit (Intel)] on win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>> |
                                                              Ln: 3  Col: 4
```

图 1-3　IDLE 的交互式编程模式(Python shell)

如图 1-3 所示，启动 IDLE 后首先映入眼帘的是它的 Python shell，通过它可以在 IDLE 内部使用交互式编程模式来执行 Python 命令。

如果使用交互式编程模式，那么直接在 IDLE 提示符>>>后面输入相应的命令并按回车键执行即可，如果执行顺利的话，马上就可以看到执行结果，否则会抛出异常。

例如：查看已安装版本的方法(在所启动的 IDLE 界面标题栏也可以直接看到)：

```
>>> import sys
>>> sys.version
```

结果：'3.5.1 (v3.5.1:37a07cee5969, Dec 6 2015, 01:38:48) [MSC v.1900 32 bit (Intel)]'

```
>>> 3 + 4
```

结果：7

```
>>> 5/0
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#3>", line 1, in <module>
    5/0
ZeroDivisionError: division by zero
```

除此之外，IDLE 还带有一个编辑器，用来编辑 Python 程序(或者脚本)文件；有一个调试器来调试 Python 脚本。下面从 IDLE 的编辑器开始介绍。

可在 IDLE 界面中选择 File→New File 菜单项启动编辑器(如图 1-4 所示),来创建一个程序文件,输入代码并保存为文件(务必要保证扩展名为“.py”)。

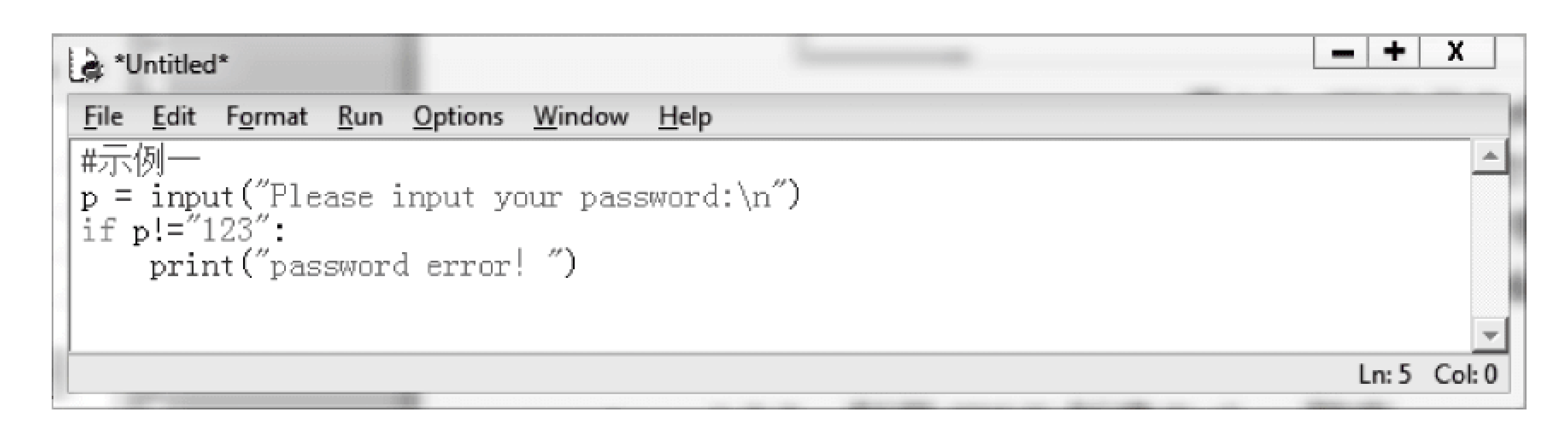


图 1-4 IDLE 的编辑器

1.3.2 利用 IDLE 创建 Python 程序

IDLE 为开发人员提供了许多有用的特性,如自动缩进、语法高亮显示、单词自动完成以及命令历史等,在这些功能的帮助下,能够有效提高开发效率。下面通过一个实例来对这些特性分别加以介绍。示例程序的源代码如下:

```
#示例一
p = input("Please input your password:\n")
if p!= "123":
    print("password error!")
```

从图 1-4 可见不同部分颜色不同,即所谓语法高亮显示。就是给代码不同的元素使用不同的颜色进行显示。默认时,关键字显示为桔红色,注释显示为红色,字符串为绿色,解释器的输出显示为蓝色。在输入代码时,会自动应用这些颜色突出显示。语法高亮显示的好处是,可以更容易区分不同的语法元素,从而提高可读性;与此同时,语法高亮显示还降低了出错的可能性。比如,如果输入的变量名显示为桔红色,那么您就需要注意了,这说明该名称与预留的关键字冲突,所以必须给变量更换名称。

单词自动完成指的是,当用户输入单词的一部分后,从 Edit 菜单选择 Expand word 项,或者直接按 Alt+/组合键自动完成该单词。

当在 if 关键字所在行的冒号后面按回车键之后,IDLE 自动进行了缩进。一般情况下,IDLE 将代码缩进一级,即 4 个空格。如果想改变这个默认的缩进量的话,可以从 Format 菜单选择 New indent width 项来进行修改。对初学者来说,需要注意的是尽管自动缩进功能非常方便,但是我们不能完全依赖它,因为有时候自动缩进未必完全合我们的心意,所以还需要仔细检查一下。

创建好程序之后,从 File 菜单中选择 Save 保存程序。如果是新文件,会弹出 Save as 对话框,可以在该对话框中指定文件名和保存位置。保存后,文件名会自动显示在屏幕顶部的蓝色标题栏中。如果文件中存在尚未存盘的内容,标题栏的文件名前后会有星号出现。

1.3.3 IDLE 常用编辑功能

现在将介绍编写 Python 程序时常用的 IDLE 选项,下面按照不同的菜单分别列出,供

初学者参考。对于 Edit 菜单,除了上面介绍的几个选项之外,常用的选项及解释如下:

✍Undo:撤销上一次的修改。

✍Redo:重复上一次的修改。

✍Cut:将所选文本剪切至剪贴板。

✍Copy:将所选文本复制到剪贴板。

✍Paste:将剪贴板的文本粘贴到光标所在位置。

✍Find:在窗口中查找单词或模式。

✍Find in files:在指定的文件中查找单词或模式。

✍Replace:替换单词或模式。

✍Go to line:将光标定位到指定行首。

对于 Format 菜单,常用的选项及解释如下:

✍Indent region:使所选内容右移一级,即增加缩进量。

✍Dedent region:使所选内容左移一级,即减少缩进量。

✍Comment out region:将所选内容变成注释。

✍Uncomment region:去除所选内容每行前面的注释符。

✍New indent width:重新设定制表位缩进宽度,范围 2~16,宽度为 2 相当于 1 个空格。

✍Expand word:单词自动完成。

✍Toggle tabs:打开或关闭制表位。

1.3.4 在 IDLE 中运行和调试 Python 程序

1. 运行 Python 程序

要使用 IDLE 执行程序的话,可以从 Run 菜单中选择 Run Module 菜单项(或按 F5 键),该菜单项的功能是执行当前文件。对于示例程序,执行情况如图 1-5 所示。

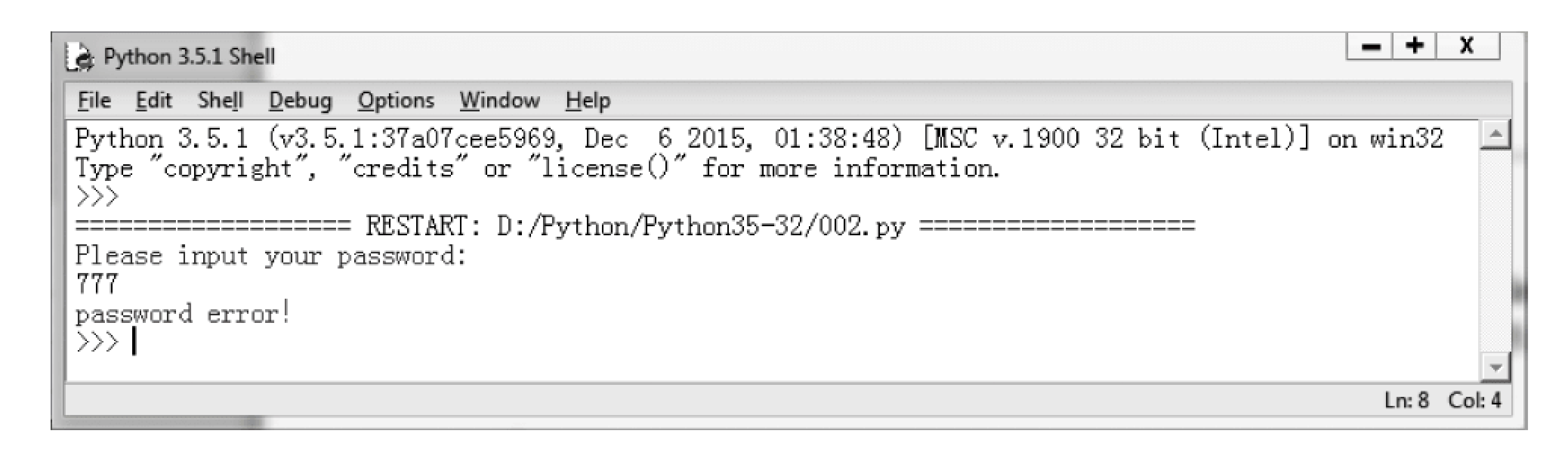


图 1-5 运行界面

用户输入的密码是 777,由于错误,出现输出“password error!”。

2. 使用 IDLE 的调试器

软件开发过程中,总免不了这样或那样的错误,其中有语法方面的,也有逻辑方面的。对于语法错误,Python 解释器能很容易地检测出来,这时它会停止程序的运行并给出错误提示。对于逻辑错误,解释器就鞭长莫及了,这时程序会一直执行下去,但是得到的运行结果却是错误的。所以,常常需要对程序进行调试。

最简单的调试方法是直接显示程序数据，例如可以在某些关键位置用 print 语句显示出变量的值，从而确定有没有出错。但是这个办法比较麻烦，因为开发人员必须在所有可疑的地方都插入打印语句。等到程序调试完后，还必须将这些打印语句全部清除。

除此之外，还可以使用调试器来进行调试。利用调试器，可以分析被调试程序的数据，并监视程序的执行流程。调试器的功能包括暂停程序执行、检查和修改变量、调用方法而不更改程序代码等。IDLE 也提供了一个调试器，帮助开发人员来查找逻辑错误。下面简单介绍 IDLE 的调试器的使用方法。

在 Python Shell 窗口中选择 Debug 菜单的 Debugger 菜单项，就可以启动 IDLE 的交互式调试器。这时，IDLE 会打开图 1-6 所示的 Debug Control 窗口，并在 Python Shell 窗口中输出[DEBUG ON]并后跟一个“>>>”提示符。这样，就能像平时那样使用这个 Python Shell 窗口了，只不过现在输入的任何命令都是允许在调试器下。

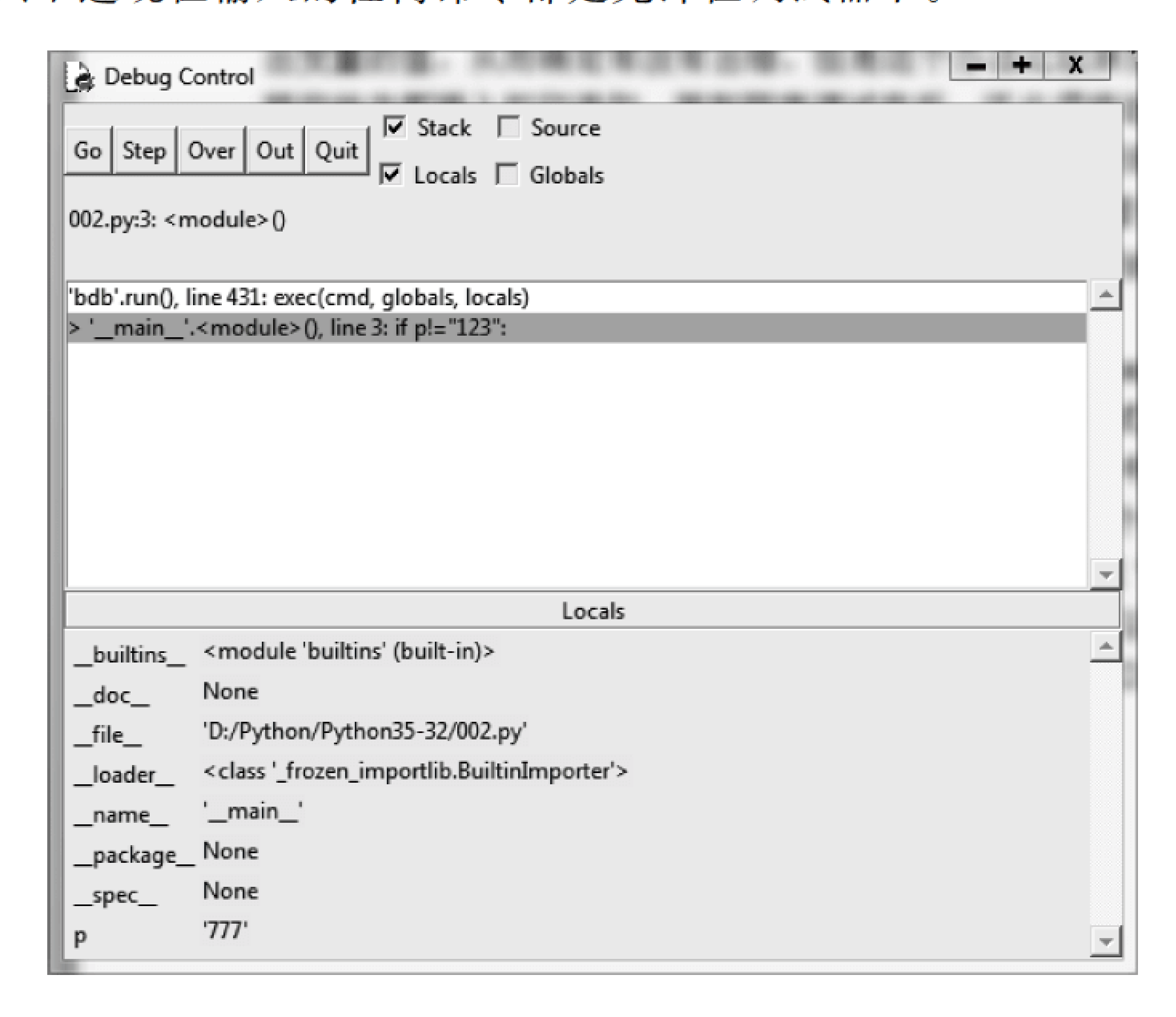


图 1-6　Debug Control 的调试窗口

可以在 Debug Control 窗口查看局部变量和全局变量等有关内容。如果要退出调试器的话，可以再次选择 Debug→Debugger 菜单项，IDLE 会关闭 Debug Control 窗口，并在 Python Shell 窗口中输出[DEBUG OFF]。

1.4　Python 基本输入/输出

1.4.1　Python 基本输入

用 Python 进行程序设计，输入是通过 input()函数来实现的，input()的一般格式为：

```
x = input('提示：')
```

该函数返回输入的对象。可输入数字、字符串和其他任意类型对象。

Python 2.7 和 Python 3.5 尽管形式一样，Python 2.x 和 Python 3.x 对该函数的解释略有不同。在 Python 2.7 中，该函数返回结果的类型由输入值时所使用的界定符来决定，例如下面的 Python 2.7 代码：

```
>>> x = input("Please input:")
Please input:3                          #没有界定符,整数
>>> print type(x)
<type 'int'>
>>> x = input("Please input:")
Please input:'3'                        #单引号,字符串
>>> print type(x)
<type 'str'>
```

在 Python 2.7 中，还有另外一个内置函数 raw_input()也可以用来接收用户输入的值。与 input()函数不同的是，raw_input()函数返回结果的类型一律为字符串，而不论用户使用什么界定符。

在 Python 3.5 中，不存在 raw_input()函数，只提供了 input()函数用来接收用户的键盘输入。在 Python 3.5 中，不论用户输入数据时使用什么界定符，input()函数的返回结果都是字符串，需要将其转换为相应的类型再处理，相当于 Python 2.7 中的 raw_input()函数。例如下面的 Python 3.5 代码：

```
>>> x = input('Please input:')
Please input:3
>>> print(type(x))
<class 'str'>
>>> x = input('Please input:')
Please input:'1'
>>> print(type(x))
<class 'str'>
>>> x = input('Please input:')
Please input:[1,2,3]
>>> print(type(x))
<class 'str'>
```

1.4.2 Python 基本输出

Python 2.7 和 Python 3.5 的输出方法也不完全一致。在 Python 2.7 中，使用 print 语句进行输出，而 Python 3.5 中使用 print()函数进行输出。

另外一个重要的不同是，对于 Python 2.7 而言，在 print 语句之后加上逗号“,”则表示输出内容之后不换行，例如：

```
for i in range(10):
    print i,
```

结果：0 1 2 3 4 5 6 7 8 9。

在 Python 3.x 中，为了实现上述功能则需要使用下面的方法：

```
for i in range(10,20):
    print(i, end = ' ')
```

结果：10 11 12 13 14 15 16 17 18 19。

1.5　Python 代码规范

(1) 缩进。Python 程序是依靠代码块的缩进来体现代码之间的逻辑关系的，缩进结束就表示一个代码块结束了。类定义、函数定义、选择结构、循环结构，行尾的冒号表示缩进的开始。同一个级别的代码块的缩进量必须相同。

例如：

```
for i in range(10):              #循环输出 0 到 9 数字
    print (i, end = ' ')
```

一般而言，以 4 个空格为基本缩进单位，而不要使用制表符 tab。可以在 IDLE 开发环境中通过下面的操作进行代码块的缩进和反缩进：

选择 Format→Indent Region/Dedent Region 命令。

(2) 注释。一个好的、可读性强的程序一般包含 20%以上的注释。常用的注释方式主要有两种：

方法一：以#开始，表示本行#之后的内容为注释。

```
#循环输出 0 到 9 数字
for i in range(10):
    print (i, end = ' ')
```

方法二：包含在一对三引号'''...'''或"""..."""之间且不属于任何语句的内容将被解释器认为是注释。

```
'''循环输出 0 到 9 数字,可以多行文字'''
for i in range(10):
    print (i, end = ' ')
```

在 IDLE 开发环境中，可以通过下面的操作快速注释/解除注释大段内容：

选择 Format→Comment Out Region/Uncomment Region 命令。

(3) 每个 import 只导入一个模块，而不要一次导入多个模块。

```
>>> import math                  #导入 math 数学模块
>>> math.sin(0.5)                #求 0.5 的正弦
```

```
>>> import random                  # 导入 random 随机模块
>>> x = random.random()            # 获得[0,1) 内的随机小数
>>> y = random.random()
>>> n = random.randint(1,100)      # 获得[1,100]上的随机整数
```

import math, random 一次导入多个模块,语法上可以但不提倡。

import 的次序,先 import Python 内置模块,再 import 第三方模块,最后 import 自己开发的项目中的其他模块。

不要使用 from module import * ,除非是 import 常量定义模块或其他你确保不会出现命名空间冲突的模块。

(4) 如果一行语句太长,可以在行尾加上反斜杠“\”来换行分成多行,但是更建议使用括号来包含多行内容。

```
x = '这是一个非常长非常长非常长非常长 \
    非常长非常长非常长非常长非常长的字符串'       # "\"来换行
x = ('这是一个非常长非常长非常长非常长 '
    '非常长非常长非常长非常长非常长的字符串')     # 圆括号中的行会连接起来
```

又如:

```
if (width == 0 and height == 0 and
    color == 'red' and emphasis == 'strong'):   # 圆括号中的行会连接起来
    y = '正确'
else:
    y = '错误'
```

(5) 必要的空格与空行。运算符两侧、函数参数之间、逗号两侧建议使用空格分开。不同功能的代码块之间、不同的函数定义之间建议增加一个空行以增加可读性。

(6) 常量名所有字母大写,由下画线连接各个单词。类名首字母大写。如:

```
WHITE = 0XFFFFFF
THIS_IS_A_CONSTANT = 1
```

1.6 使用帮助

使用 Python 的帮助对学习和开发都是很重要的。在 Python 中可以使用 help()方法来获取帮助信息。使用格式如下:

```
help(对象)
```

下面分 3 种情况进行说明。

1. 查看内置函数和类型的帮助信息

```
>>> help(max)
```

在 IDLE 的环境下输入上命令，则出现内置 max 函数帮助信息，如图 1-7 所示。

```
Python 3.5.0 Shell
File  Edit  Shell  Debug  Options  Window  Help
Python 3.5.0 (v3.5.0:374f501f4567, Sep 13 2015, 02:27:37) [MSC v.1900 64 bit (AMD64)] on win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>> help(max)
Help on built-in function max in module builtins:

max(...)
    max(iterable, *[, default=obj, key=func]) -> value
    max(arg1, arg2, *args, *[, key=func]) -> value

    With a single iterable argument, return its biggest item. The
    default keyword-only argument specifies an object to return if
    the provided iterable is empty.
    With two or more arguments, return the largest argument.

>>> |
Ln: 15 Col: 4
```

图 1-7　内置 max 函数帮助信息

```
>>> help(list)        #可以获取 list 列表类型的成员方法
>>> help(tuple)       #可以获取 tuple 元祖类型的成员方法
```

2. 查看模块中的成员函数信息

```
>>> import os
>>> help(os.fdopen)
```

上例查看 os 模块中的 fdopen 成员函数信息，则得到如下提示：

```
Help on function fdopen in module os:
fdopen(fd, *args, **kwargs)
    #Supply os.fdopen()
```

3. 查看整个模块的信息

使用 help(模块名)就能查看整个模块的帮助信息。注意先用 import 导入该模块。例如，查看 math 模块方法：

```
>>> import math
>>> help(math)
```

帮助信息如图 1-8 所示。

查看 Python 中所有的模块(modules)：

help("modules")。

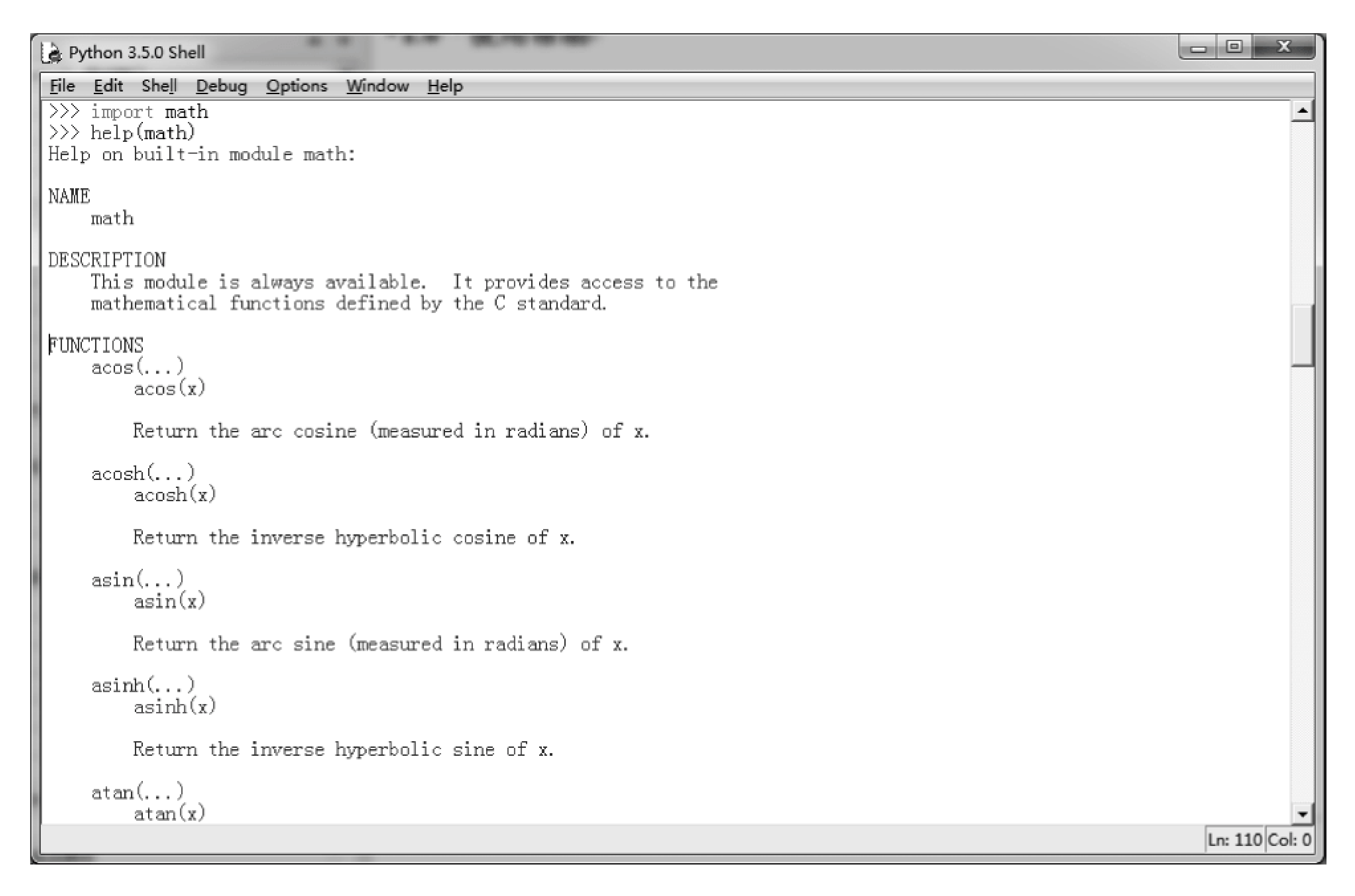


图 1-8　内置 max 函数帮助信息

1.7　习　　题

1. Python 语言有哪些特点和缺点？
2. Python 基本输入/输出函数是什么？
3. 如何在 IDLE 中运行和调试 Python 程序？
4. 为什么要在程序中加入注释？怎么在程序中加入注释？

第2章 Python 语法基础

数据类型是程序中最基本的概念。确定了数据类型，才能确定变量的存储及操作。表达式是表示一个计算求值的式子。数据类型和表达式是程序员编写程序的基础。因此，本章所介绍的这些内容是进行 Python 程序设计的基础内容。

2.1 Python 数据类型

计算机程序理所当然地可以处理各种数值。计算机能处理的远不止数值，还可以处理文本、图形、音频、视频、网页等各种各样的数据，不同的数据，需要定义不同的数据类型。

2.1.1 数值类型

Python 数值类型用于存储数值。Python 支持四种不同的数值类型：

✍整型(int)：通常被称为是整型或整数，是正或负整数，不带小数点。

✍长整型(long)：无限大小的整数，整数最后是一个大写或小写的 L。在 Python 3 里，只有一种整数类型 int，没有 Python 2 中的 long。

✍浮点型(float)：浮点型由整数部分与小数部分组成，浮点型也可以使用科学计数法表示(2.78e2 就是 $2.78\times10^2=278$)。

✍复数(complex)：复数由实数部分和虚数部分构成，可以用 a ＋ bj，或者 complex(a，b)表示，复数的虚部以字母 j 或 J 结尾。如：2＋3j。

数据类型是不允许改变的，这就意味着如果改变数值数据类型的值，将重新分配内存空间。

2.1.2 字符串

字符串是 Python 中最常用的数据类型。可以使用引号来创建字符串。Python 不支持字符类型，单字符在 Python 中也是作为一个字符串使用。Python 使用单引号和双引号来表示字符串是一样的。

1. 创建和访问字符串

创建字符串很简单，只要为变量分配一个值即可。例如：

```
var1 = 'Hello World!'
var2 = "Python Programming"
```

Python 访问子字符串，可以使用方括号来截取字符串，例如：

```
var1 = 'Hello World! '
var2 = "Python Programming"
print ("var1[0]: ", var1[0])       #取索引 0 的字符，注意索引号从 0 开始
print ("var2[1:5]: ", var2[1:5])   #切片
```

以上实例执行结果：

```
var1[0]: H
var2[1:5]: ytho
```

说明：切片是字符串（或序列等）后跟一个方括号，方括号中有一对可选的数字，并用冒号分割，如[1:5]。切片操作中的第一个数（冒号之前）表示切片开始的位置，第二个数（冒号之后）表示切片到哪里结束。

切片操作中如果不指定第一个数，Python 就从字符串（或序列等）首开始。如果没有指定第二个数，则 Python 会停止在字符串（或序列等）尾。注意返回的切片内容从开始位置开始，刚好在结束位置之前结束。如[1:5]取第 2 个字符到第 6 个字符之前（第 5 个字符）。

2. Python 转义字符

需要在字符中使用特殊字符时，Python 用反斜杠(\)转义字符，如表 2-1 所示。

表 2-1 转义字符

转 义 字 符	描 述	转义字符	描 述
\(在行尾时)	续行符	\n	换行
\\	反斜杠符号	\v	纵向制表符
\'	单引号	\t	横向制表符
\"	双引号	\r	回车
\a	响铃	\f	换页
\b	退格(Backspace)	\e	转义
\oyy	八进制数，yy 代表的字符，例如：\o12 代表换行	\000	空
\xyy	十六进制数，yy 代表的字符，例如：\x0a 代表换行		

3. Python 字符串运算符

Python 字符串运算符如表 2-2 所示。实例变量 a 值为字符串"Hello"，b 变量值为"Python"。

表 2-2 Python 字符串运算符

操作符	描 述	实 例
+	字符串连接	a + b 输出结果：HelloPython
*	重复输出字符串	a * 2 输出结果：HelloHello
[]	通过索引获取字符串中字符	a[1]输出结果 e
[:]	截取字符串中的一部分	a[1:4]输出结果 ell
in	成员运算符，如果字符串中包含给定的字符返回 True	'H' in a 输出结果 True

续表

操作符	描　　述	实　　例
not in	成员运算符，如果字符串中不包含给定的字符返回 True	'M' not in a 输出结果 True
r 或 R	原始字符串，原始字符串：所有的字符串都是直接按照字面的意思来使用，没有转义特殊或不能打印的字符。原始字符串除在字符串的第一个引号前加上字母"r"（可以大小写）以外，与普通字符串有着几乎完全相同的语法	print(r'\n prints \n')和 print(R'\n prints \n')

4. 字符串格式化

Python 支持格式化字符串的输出。尽管这样可能会用到非常复杂的表达式，但最基本的用法是将一个值插入到有字符串格式符的模板中。

在 Python 中，字符串格式化使用与 C 语言中 printf 函数一样的语法。

```
print ("我的名字是 %s 年龄是 %d " % ('xmj', 41))
```

Python 用一个元组将多个值传递给模板，每个值对应一个字符串格式符。上例将'xmj'插入到%s 处，41 插入到%d 处。所以输出结果：

```
我的名字是 xmj 年龄是 41
```

Python 字符串格式化符如表 2-3 所示。

表 2-3　Python 字符串格式化符

符号	描　　述	符号	描　　述
%c	格式化字符	%f	格式化浮点数字，可指定小数点后的精度
%s	格式化字符串	%e	用科学计数法格式化浮点数
%d	格式化十进制整数	%E	作用同%e，用科学计数法格式化浮点数
%u	格式化无符号整型	%g	%f 和%e 的简写
%o	格式化八进制数	%G	%f 和%E 的简写
%x	格式化十六进制数	%p	用十六进制数格式化变量的地址
%X	格式化十六进制数（大写）		

字符串格式化举例：

```
charA = 65
charB = 66
print("ASCII 码 65 代表： %c" % charA)
print("ASCII 码 66 代表： %c" % charB)
Num1 = 0xFF
Num2 = 0xAB03
print('转换成十进制分别为： %d 和 %d' % (Num1, Num2))
Num3 = 1200000
print('转换成科学计数法为： %e' % Num3)
Num4 = 65
print('转换成字符为： %c' % Num4)
```

输出结果：

```
ASCII 码 65 代表：A
ASCII 码 66 代表：B
转换成十进制分别为：255 和 43779
转换成科学计数法为：1.200000e+06
转换成字符为：A
```

2.1.3 布尔类型

Python 支持布尔类型的数据，布尔类型只有 True 和 False 两种值，但是布尔类型有以下几种运算：

and(与运算)：只有两个布尔值都为 True 时，计算结果才为 True。

```
True and True      #结果是 True
True and False     #结果是 False
False and True     #结果是 False
False and False    #结果是 False
```

or(或运算)：只要有一个布尔值为 True，计算结果就是 True。

```
True or True      #结果是 True
True or False     #结果是 True
False or True     #结果是 True
False or False    #结果是 False
```

not(非运算)：把 True 变为 False，或者把 False 变为 True。

```
not True     #结果是 False
not False    #结果是 True
```

布尔运算在计算机中用来做条件判断，根据计算结果为 True 或者 False，计算机可以自动执行不同的后续代码。

在 Python 中，布尔类型还可以与其他数据类型做 and、or 和 not 运算，这时下面的几种情况会被认为是 FALSE：为 0 的数字，包括 0，0.0；空字符串' '，""；表示空值的 None；空集合，包括空元组()，空序列[]，空字典{}；其他的值都为 TRUE。例如：

```
a = 'python'
print (a and True)      #结果是 True
b = ''
print (b or False)      #结果是 False
```

2.1.4 空值

空值是 Python 里一个特殊的值，用 None 表示。它不支持任何运算也没有任何内置函

数方法。None 和任何其他的数据类型比较永远返回 False。在 Python 中未指定返回值的函数会自动返回 None。

2.1.5 Python 数字类型转换

Python 数字类型转换函数如表 2-4 所示。

表 2-4 数字类型转换函数

操 作 符	描 述
int(x [,base])	将 x 转换为一个整数
long(x [,base])	将 x 转换为一个长整数
float(x)	将 x 转换到一个浮点数
complex(real [,imag])	创建一个复数
str(x)	将对象 x 转换为字符串
repr(x)	将对象 x 转换为表达式字符串
eval(str)	用来计算在字符串中的有效 Python 表达式,并返回一个对象
tuple(s)	将序列 s 转换为一个元组
list(s)	将序列 s 转换为一个列表
chr(x)	将一个整数 ASCII(Unicode 编码)转换为一个字符
ord(x)	将一个字符转换为它的 ASCII 整数值(汉字为 Unicode 编码)
bin(x)	将整数 x 转换为二进制字符串,例如 bin(24)结果是'0b11000'
oct(x)	将一个数字转化为八进制,例如 oct(24)结果是'0o30'
hex(x)	将整数 x 转换为十六进制字符串,例如 hex(24)结果是'0x18'
chr(i)	返回整数 i 对应的 ASCII 字符,例如 chr(65)结果是'A'

例如:

```
x = 20                          # 八进制为 24
y = 345.6
print(oct(x))                   # 打印结果是 0o24
print(int(y))                   # 打印结果是 345
print(float(x))                 # 打印结果是 20.0
print(chr(65))                  # A 的 ASCII 为 65,打印结果是 A
print(ord('B'))                 # B 的 ASCII 为 66,打印结果是 66
print(ord('中'))                # '中'的 Unicode 为 20013,打印结果是 20013
print(chr(20018))               # '串'的 Unicode 为 20018,打印结果是'串'
```

2.2 常量和变量

2.2.1 变量

变量的概念基本上和初中代数的方程变量是一致的,只是在计算机程序中,变量不仅可以是数字,还可以是任意数据类型。

变量在程序中就是用一个变量名表示,变量名必须是大小写英文、数字和“_”的组合,且不能用数字开头,比如:

```
a = 1           #变量 a 是一个整数
t_007 = 'T007'  #变量 t_007 是一个字符串
Answer = True   #变量 Answer 是一个布尔值 True
```

在 Python 中，等号"="是赋值语句，可以把任意数据类型赋值给变量，同一个变量可以反复赋值，而且可以是不同类型的变量，例如：

```
a = 123         #a 是整数
a = 'ABC'       #a 变为字符串
```

这种变量本身类型不固定的语言称之为动态语言，与之对应的是静态语言。静态语言在定义变量时必须指定变量类型，如果赋值的时候类型不匹配，就会报错。例如 C 语言是静态语言，赋值语句如下(//表示注释)：

```
int a = 123;     // a 是整数类型变量
a = "ABC";       // 错误,不能把字符串赋给整型变量
```

和静态语言相比，动态语言更灵活，就是这个原因。

不要把赋值语句的等号等同于数学的等号。比如下面的代码：

```
x = 10
x = x + 2
```

如果从数学上理解 x = x + 2 那无论如何是不成立的，在程序中，赋值语句先计算右侧的表达式 x + 2，得到结果 12，再赋给变量 x。由于 x 之前的值是 10，重新赋值后，x 的值变成 12。

理解变量在计算机内存中的表示也非常重要。

```
a = 'ABC'
```

Python 解释器做了两件事情：

(1) 在内存中创建了一个'ABC'的字符串；

(2) 在内存中创建了一个名为 a 的变量，并把它指向'ABC'，如图 2-1 所示。

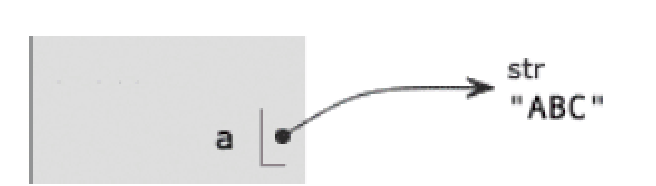


图 2-1　a 的变量指向'ABC'

也可以把一个变量 a 赋值给另一个变量 b，这个操作实际上是把变量 b 指向变量 a 所指向的数据，例如下面的代码：

```
a = 'ABC'
b = a
a = 'XYZ'
print(b)
```

最后一行打印出变量 b 的内容到底是'ABC'呢还是'XYZ'？如果从数学意义上理解，就会错误地得出 b 和 a 相同，也应该是'XYZ'，但实际上 b 的值是'ABC'，让我们一行一行地执行代码，就可以看到到底发生了什么事：

✍执行 a = 'ABC'，Python 解释器创建了字符串'ABC'和变量 a，并把 a 指向'ABC'。

✍执行 b = a，解释器创建了变量 b，并把 b 指向 a 指向的字符串'ABC'，如图 2-2 所示。

✍执行 a = 'XYZ'，解释器创建了字符串'XYZ'，并把 a 的指向改为'XYZ'，但 b 没有更改，如图 2-3 所示。

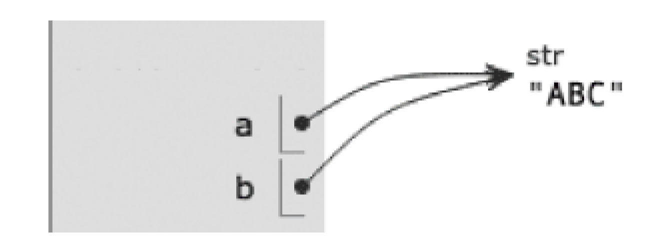


图 2-2　a，b 变量指向'ABC'

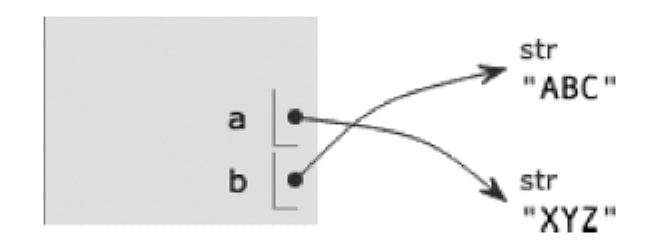


图 2-3　a 的变量指向'XYZ'

所以，最后打印变量 b 的结果自然是'ABC'了。

当变量不再需要时，Python 会自动回收内存空间，也可以使用 del 语句删除一些变量。del 语句的语法是：

```
del var1[,var2[,var3[...,varN]]]
```

可以通过使用 del 语句删除单个或多个变量对象，例如：

```
del a              #删除单个变量对象
del a, b           #删除多个变量对象
```

2.2.2　常量

所谓常量就是不能变的变量，比如常用的数学常数 π 就是一个常量。在 Python 中，通常用全部大写的变量名表示常量。

```
PI = 3.14159265359
```

但事实上 PI 仍然是一个变量，Python 根本没有任何机制保证 PI 不会被改变，所以，用全部大写的变量名表示常量只是一个习惯上的用法，实际上是可以改变变量 PI 的值。

2.3　运算符与表达式

在程序中，表达式是用来计算求值的，它是由运算符（操作符）和运算数（操作数）组成的式子。运算符是表示进行某种运算的符号。运算数包含常量、变量和函数等。例如：表达式 4 + 5，在这里 4 和 5 被称为操作数，+被称为运算符。

下面分别对 Python 中的运算符和表达式进行介绍。

2.3.1 运算符

Python 语言支持运算符有以下几种类型：算术运算符、比较(即关系)运算符、赋值运算符、逻辑运算符、位运算符、成员操作符、标识操作符。

1. 算术运算符

算术运算符实现数学运算，Python 语言算术运算符如表 2-5 所示。假设其中变量 a=10 和变量 b=20。

表 2-5 Python 语言算术运算符

运算符	描　　述	例　　子
+	加法	a + b = 30
-	减法	a - b = -10
*	乘法	a * b = 200
/	除法	b / a = 2
%	模运算符或称求余运算符，返回余数	b % a = 0　7%3=1
**	指数，执行对操作数幂的计算	a ** b = 10^{20}(10 的 20 次方)
//	整除，其结果是将商的小数点后的数舍去	9//2 =4 而 9.0//2.0 = 4.0

注意：

① Python 语言算术表达式的乘号(*)不能省略。例如：数学式 b^2-4ac 相应的表达式应该写成：b*b-4*a*c。

② Python 语言表达式中只能出现字符集允许的字符。例如：数学 πr^2 相应的表达式应该写成：

```
math.pi*r*r   其中 math.pi 是 Python 已经定义的模块变量
```

例如：

```
>>> import math
>>> math.pi
```

结果为 3.141592653589793

③ Python 语言算术表达式只使用圆括号改变运算的优先顺序(不能使用{}或[])。可以使用多层圆括号，此时左右括号必须配对，运算时从内层括号开始，由内向外依次计算表达式的值。

2. 关系运算符

关系运算符用于两个值进行比较，运算结果为 True(真)或 False(假)。Python 中的关系运算符如表 2-6 所示。假设其中变量 a=10 和变量 b=20。

表 2-6　Python 语言关系运算符

运算符	描　述	示　例
==	检查,两个操作数的值是否相等,如果是则结果为 True	(a == b)为 False
!=	检查两个操作数的值是否相等,如果值不相等则结果为 True	(a != b)为 True
<>	检查两个操作数的值是否相等,如果值不相等,则结果为 True。这个类似于"!="运算符	(a <> b)为 True
>	检查左操作数的值是否大于右操作数的值,如果是则结果为 True	(a > b)为 False
<	检查左操作数的值是否小于右操作数的值,如果是则结果为 True	(a < b)为 True
>=	检查左操作数的值是否大于或等于右操作数的值,如果是则结果为 True	(a >= b)为 False
<=	检查左操作数的值是否小于或等于右操作数的值,如果是则结果为 True	(a <= b)为 True

关系运算符的优先级低于算术运算符。例如:a+b>c 等价于(a+b)>c。

3. 逻辑运算符

Python 中提供了三种逻辑运算符,它们是:

✍and　逻辑与,二元运算符。

✍or　逻辑或,二元运算符。

✍not　逻辑非,一元运算符。

三种逻辑运算符的含义是:设 a 和 b 是两个参加运算的逻辑量,a and b 的意义是,当 a、b 均为真时,表达式的值为真,否则为假;a or b 的含义是,当 a、b 均为假时,表达式的值为假,否则为真;not a 的含义是,当 a 为假时,表达式的值为真,否则为假。逻辑运算符如表 2-7 所示。

表 2-7　Python 语言逻辑运算符

运算符	描　述	示　例
and	逻辑与运算符。如果两个操作数都是真(非零),则结果为真	(True and True)为 True
or	逻辑或运算符。如果有两个操作数至少一个为真(非零),则结果为真	(True or False)为 True
not	逻辑非运算符。用于反转操作数的逻辑状态。如果操作数为真,则将返回 False;否则返回 True	not (True and True)为 False

例如:

```
x = True
y = False
print("x and y = ", x and y)
print("x or y = ", x or y)
print("not x = ", not x)
print("not y = ", not y)
```

以上实例执行结果:

```
x and y = False
x or y = True
```

```
not x = False
not y = True
```


注意：

① x>1 and x<5 是判断某数 x 是否大于 1 且小于 5 的逻辑表达式。

② 如果逻辑表达式的操作数不是逻辑值 True 和 False 时，Python 则将非 0 作为真，0 作为假进行运算。

例如：当 a=0，b=4 时，a and b 结果为假(0)，a or b 结果为真。

```
>>> a = 0
>>> b = 4
>>> print(a and b) ＃结果 0
0
>>> print(a or b) ＃结果 4
4
```

说明：Python 中的 or 是从左到右计算表达式，返回第一个为真的值。

Python 中当逻辑值 True 作为数值则为 1，逻辑值 False 作为数值则为 0。

```
>>> True + 5      ＃结果 6
6
```

由于 True 作为数值则为 1，所以 True+5 结果为 6。

```
>>> False + 5      ＃结果 5
5
```

逻辑值 False 作为数值则为 0，所以 False+5 结果为 5。

4. 赋值运算符

赋值运算符“=”的一般格式为：

```
变量 = 表达式
```

它表示将其右侧的表达式求出结果，赋给其左侧的变量。例如：

```
i = 3 * (4 + 5)        ＃i 的值变为 27
```

说明：

① 赋值运算符左边必须是变量，右边可以是常量、变量、函数调用或常量、变量、函数调用组成的表达式。例如：

```
x = 10
y = x + 10
y = func()
```

都是合法的赋值表达式。

② 赋值符号“＝”不同于数学的等号，它没有相等的含义。

例如：x＝x＋1 是合法的(数学上不合法)，它的含义是取出变量 x 的值加 1，再存放到变量 x 中。

赋值运算符如表 2-8 所示。

表 2-8 Python 语言赋值运算符

运算符	描　　述	示　　例
＝	直接赋值	c ＝ a
＋＝	加法赋值	c ＋＝ a 相当于 c ＝ c ＋ a
－＝	减法赋值	c －＝ a 相当于 c ＝ c － a
＊＝	乘法赋值	c ＊＝ a 相当于 c ＝ c ＊ a
/＝	除法赋值	c /＝ a 相当于 c＝ c / a
%＝	取模赋值	c %＝ a 相当于 c＝ c % a
** ＝	指数幂赋值	c ** ＝ a 相当于 c ＝ c ** a
//＝	整除赋值数	c //＝ a 相当于 c ＝ c // a

5. 位运算符

位(bit)是计算机中表示信息的最小单位，位运算符作用于位和位操作。Python 中位运算符如下：

按位与(&)、按位或(|)、按位异或(^)、按位求反(～)、左移(<<)、右移(>>)。位运算符是对其操作数按其二进制形式逐位进行运算，参加位运算的操作数必须为整数。下面分别进行介绍。假设，如果 a＝60 且 b ＝13；现在以二进制格式表示它们并运算，如下：

```
a =      0011 1100
b =      0000 1101
-----------------
a&b =    0000 1100
a|b =    0011 1101
a^b =    0011 0001
～a =    1100 0011
```

1) 按位与(&)

运算符“&”将其两边的操作数的对应位逐一进行逻辑与运算。每一位二进制数(包括符号位)均参加运算。例如：

```
        a = 3
        b = 18
        c = a & b
        a  0 0 0 0  0 0 1 1
&       b  0 0 0 1  0 0 1 0
----------------------------
        c  0 0 0 0  0 0 1 0
```

所以，变量 c 的值为 2。

2）按位或（|）

运算符“|”将其两边的操作数的对应位逐一进行逻辑或运算。每一位二进制数（包括符号位）均参加运算。例如：

```
          a = 3
          b = 18
          c = a | b
          a     0000  0011
|         b     0001  0010
-----------------------------
          c     0001  0011
```

所以，变量 c 的值为 19。

注意：尽管在位运算过程中，按位进行逻辑运算，但位运算表达式的值不是一个逻辑值。

3）按位异或（^）

运算符“^”将其两边的操作数的对应位逐一进行逻辑异或运算。每一位二进制数（包括符号位）均参加运算。异或运算的定义是：若对应位相异，结果为 1；若对应位相同，结果为 0。

例如：

```
          a = 3
          b = 18
          c = a ^ b
          a     0000  0011
^         b     0001  0010
-----------------------------
          c     0001  0001
```

所以，变量 c 的值为 17。

4）按位求反（～）

运算符“～”是一元运算符，结果将操作数的对应位逐一取反。

例如：

```
          a = 3
          c = ～a
～        a     00000011
---------------------------
          c     11111100
```

所以，变量 c 的值为－4。因为补码形式，带符号二进制数最高位为 1，则是负数。

5）左移（<<）

设 a、n 是整型量，左移运算一般格式为：a << n，其意义是，将 a 按二进制位向左移动 n 位，移出的高 n 位舍弃，最低位补 n 个 0。

例如 a＝7，a 的二进制形式是 0000 0000 0000 0111，做 x＝a << 3 运算后 x 的值是 0000 0000 0011 1000，其十进制数是 56。

左移一个二进制位，相当于乘 2 操作。左移 n 个二进制位，相当于乘以 2^n操作。

左移运算有溢出问题，因为整数的最高位是符号位，当左移一位时，若符号位不变，则相当于乘以 2 操作，但若符号位变化时，就发生溢出。

6）右移(>>)

设 a、n 是整型量，右移运算一般格式为：a >> n，其意义是，将 a 按二进制位向右移动 n 位，移出的低 n 位舍弃，高 n 位补 0 或 1。若 a 是有符号的整型数，则高位补符号位，若 a 是无符号的整型数，则高位补 0。

右移一个二进制位，相当于除以 2 操作，右移 n 个二进制位相当于除以 2^n 操作。例如：

```
>>> a = 7
>>> x = a >> 1
>>> print(x)      # 输出结果 3
```

a＝7，做 x＝a >> 1 运算后 x 的值是 3。

6. 成员运算符

除了前面讨论的运算符，Python 成员运算符判断序列中是否有某个成员。成员运算符如表 2-9 所示。

表 2-9　Python 语言成员运算符

操作符	描　　述	示　　例
in	x in y，如果 x 是序列 y 的成员计算结果为 True，否则 False	3 in [1，2，3，4]计算结果为 True 5 in [1，2，3，4]计算结果为 False
not in	x not in y，如果 x 不是序列 y 的成员计算结果为 True，否则 False	3 not in [1，2，3，4]计算结果为 False 5 not in [1，2，3，4]计算结果为 True

7. 标识运算符

标识符比较两个对象的内存位置。标识运算符如表 2-10 所示。

表 2-10　Python 语言标识运算符

运算符	描　　述	例　　子
is	如果操作符两侧的变量指向相同的对象计算结果为 True，否则为 False	如果 id(x)的值为 id(y)，x 是 y，这里结果是 True
is not	如果两侧的变量操作符指向相同的对象计算结果为 False，否则为 True	当 id(x)不等于 id(y)，x 不为 y，这里结果是 True

8. 运算符优先级

在一个表达式中出现多种运算时，将按照预先确定的顺序计算并解析各个部分，这个顺序称为运算符优先级。当表达式包含不止一种运算符时，按照表 2-11 优先级规则进行计算。表 2-11 列出了所有运算符，从最高优先级到最低。

表 2-11　Python 运算符优先级

优先级	运　算　符	描　　述	优先级	运　算　符	描　　述
1	**	幂	8	<= < > >=	比较(即关系)运算符
2	~ + -	求反、一元加号和减号	9	<> == !=	比较(即关系)运算符
3	* / % //	乘、除、取模和整除	10	= %= /= //= -= += *= **=	赋值运算符
4	+ -	加法和减法	11	is is not	标识运算符
5	>> <<	左、右按位转移	12	in not in	成员运算符
6	&	按位与	13	not or and	逻辑运算符
7	^|	按位异或和按位或			

2.3.2　表达式

表达式是一个或多个运算的组合。Python 语言的表达式与其他语言的表达式没有显著的区别。每个符合 Python 语言规则的表达式的计算都是一个确定的值。对于常量、变量的运算和对于函数的调用都可以构成表达式。

在本书后续章节中介绍的序列、函数、对象都可以成为表达式一部分。

2.4　序列数据结构

序列是 Python 中最基本的数据结构。序列中的每个元素都分配一个数字即它的位置或索引，第一个索引是 0，第二个索引是 1，以此类推。序列都可以进行的操作包括索引、截取(切片)、加、乘、成员检查。此外，Python 已经内置确定序列的长度以及确定最大和最小的元素的方法。Python 内置序列类型最常见的是列表、元组、字典和集合。

2.4.1　列表

列表(list)是最常用的 Python 数据类型，列表的数据项不需要具有相同的类型。列表类似其他语言的数组，但功能比数组强大的多。

创建一个列表，只要把逗号分隔的不同的数据项使用方括号括起来即可。实例如下：

```
list1 = ['中国', '美国', 1997, 2000];
list2 = [1, 2, 3, 4, 5 ];
list3 = ["a", "b", "c", "d"];
```

列表索引从 0 开始。列表可以进行截取(切片)、组合等。

1. 访问列表中的值

使用下标索引来访问列表中的值，同样也可以使用方括号的形式截取字符，实例如下：

```
list1 = ['中国', '美国', 1997, 2000];
list2 = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ];
print("list1[0]: ", list1[0] )
print ("list2[1:5]: ", list2[1:5] )
```

以上实例输出结果：

```
list1[0]: 中国
list2[1:5]: [2, 3, 4, 5]
```

2. 更新列表

可以对列表的数据项进行修改或更新，实例如下：

```
list = ['中国', 'chemistry', 1997, 2000];
print( "Value available at index 2 : ")
print (list[2] )
list[2] = 2001;
print( "New value available at index 2 : ")
print (list[2] )
```

以上实例输出结果：

```
Value available at index 2 :
1997
New value available at index 2 :
2001
```

3. 删除列表元素

方法一：使用 del 语句来删除列表的元素。实例如下：

```
list1 = ['中国', '美国', 1997, 2000]
print (list1)
del list1[2]
print ("After deleting value at index 2 : ")
print(list1)
```

以上实例输出结果：

```
['中国', '美国', 1997, 2000]
After deleting value at index 2 :
['中国', '美国', 2000]
```

方法二：使用 remove()方法来删除列表的元素。实例如下：

```
list1 = ['中国', '美国', 1997, 2000]
list1.remove(1997)
list1.remove('美国')
print(list1)
```

以上实例输出结果：

```
['中国', 2000]
```

方法三：使用 pop()方法来删除列表的指定位置的元素，无参数时删除最后一个元素。实例如下：

```
list1 = ['中国', '美国', 1997, 2000]
list1.pop(2)            #删除位置 2 元素 1997
list1.pop()             #删除最后一个元素 2000
print(list1)
```

以上实例输出结果：

```
['中国', '美国']
```

4. 添加列表元素

可以使用 append()方法在列表末尾添加元素，如下实例：

```
list1 = ['中国', '美国', 1997, 2000]
list1.append(2003)
print (list1)
```

以上实例输出结果：

```
['中国', '美国', 1997, 2000, 2003]
```

5. 定义多维列表

可以将多维列表视为列表的嵌套，即多维列表的元素值也是一个列表，只是维度比父列表小一。二维列表(即其他语言的二维数组)的元素值是一维列表，三维列表的元素值是二维列表。例如：定义 1 个二维列表。

```
list2 = [["CPU", "内存"], ["硬盘","声卡"]]
```

二维列表比一维列表多一个索引，可以如下获取元素：

```
列表名[索引 1][索引 2]
```

例如：定义 3 行 6 列的二维列表，打印出元素值。

```
rows = 3
cols = 6
matrix = [[0 for col in range(cols)] for row in range(rows)]    #列表生成式
for i in range(rows):
    for j in range(cols):
        matrix[i][j] = i * 3 + j
        print (matrix[i][j],end = ",")
    print ('\n')
```

以上实例输出结果：

```
0,1,2,3,4,5,
3,4,5,6,7,8,
6,7,8,9,10,11,
```

列表生成式是 Python 内置的一种极其强大的生成 list 列表的表达式。如果要生成一个[1,4,9,16,25,36,49,64,81]列表，列表生成式把要生成的元素 x * x 放到前面，后面跟上 for 循环，[x * x for x in range(1,11)]这样就可以把列表 list 创建出来。

6. Python 列表的操作符

列表对 + 和 * 的操作符与字符串相似。+ 号用于组合列表，* 号用于重复列表。Python 列表的操作符如表 2-12 所示。

表 2-12 Python 列表的操作符

Python 表达式	描　述	结　果
len([1, 2, 3])	长度	3
[1, 2, 3] + [4, 5, 6]	组合	[1, 2, 3, 4, 5, 6]
['Hi!'] * 4	重复	['Hi!', 'Hi!', 'Hi!', 'Hi!']
3 in [1, 2, 3]	元素是否存在于列表中	True
for x in [1, 2, 3]: print(x, end=" ")	迭代	1 2 3

Python 列表内置函数和方法如表 2-13 所示。假设列表名为 list。

表 2-13 Python 列表的方法和内置函数

方　法	功　能
list.append(obj)	在列表末尾添加新的对象
list.count(obj)	统计某个元素在列表中出现的次数
list.extend(seq)	在列表末尾一次性追加另一个序列中的多个值(用新列表扩展原来的列表)
list.index(obj)	从列表中找出某个值第一个匹配项的索引位置
list.insert(index, obj)	将对象插入列表
list.pop(index)	移除列表中的一个元素(默认最后一个元素)，并且返回该元素的值
list.remove(obj)	移除列表中某个值的第一个匹配项
list.reverse()	反转列表中元素顺序
list.sort([func])	对原列表进行排序
len(list)	内置函数，列表元素个数
max(list)	内置函数，返回列表元素最大值
min(list)	内置函数，返回列表元素最小值
list(seq)	内置函数，将元组转换为列表

2.4.2 元组

Python 的元组(tuple)与列表类似，不同之处在于元组的元素不能修改。元组使用小括号()，列表使用方括号[]。元组中的元素类型也可以不相同。

1. 创建元组

元组创建很简单，只需要在括号中添加元素，并使用逗号隔开即可。实例如下：

```
tup1 = ('中国', '美国', 1997, 2000)
tup2 = (1, 2, 3, 4, 5 )
tup3 = "a", "b", "c", "d"
```

如果创建空元组，只需写个空括号即可。

```
tup1 = ()
```

元组中只包含一个元素时，需要在第一个元素后面添加逗号。

```
tup1 = (50,)
```

元组与字符串类似，下标索引从 0 开始，可以进行截取，组合等。

2. 访问元组

元组可以使用下标索引来访问元组中的值，实例如下：

```
tup1 = ('中国', '美国', 1997, 2000)
tup2 = (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 )
print ("tup1[0]: ", tup1[0])          #输出元组的第一个元素
print ("tup2[1:5]: ", tup2[1:5])      #切片，输出从第二个元素开始到第五个元素
print (tup2[2:])                      #切片，输出从第三个元素开始的所有元素
print (tup2 * 2)                      #输出元组两次
```

以上实例输出结果：

```
tup1[0]: 中国
tup2[1:5]: (2, 3, 4, 5)
(3, 4, 5, 6, 7)
(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7)
```

3. 元组连接

元组中的元素值是不允许修改的，但可以对元组进行连接组合，实例如下：

```
tup1 = (12, 34,56)
tup2 = (78, 90)
#tup1[0] = 100        #修改元组元素操作是非法的.
tup3 = tup1 + tup2    #连接元组，创建一个新的元组
print (tup3)
```

以上实例输出结果：

```
(12, 34,56, 78, 90)
```

4. 删除元组

元组中的元素值是不允许删除的，但可以使用 del 语句来删除整个元组，实例如下：

```
tup = ('中国', '美国', 1997, 2000);
print (tup)
del tup
print ("After deleting tup : ")
print(tup)
```

以上实例元组被删除后，输出变量会有异常信息，输出如下所示：

```
('中国', '美国', 1997, 2000)
After deleting tup :
NameError: name 'tup' is not defined
```

5. 元组运算符

与字符串一样，元组之间可以使用＋号和 * 号进行运算。这就意味着它们可以组合和复制，运算后会生成一个新的元组。Python 元组的操作符如表 2-14 所示。

表 2-14 Python 元组的操作符

Python 表达式	描　述	结　果
len((1, 2, 3))	计算元素个数	3
(1, 2, 3) + (4, 5, 6)	连接	(1, 2, 3, 4, 5, 6)
('a','b') * 4	复制	('a','b','a','b','a','b','a','b')
3 in (1, 2, 3)	元素是否存在	True
for x in (1, 2, 3): print(x, end=" ")	遍历元祖	1 2 3

Python 元组包含了表 2-15 所示内置函数。

表 2-15 Python 元组的内置函数

方　法	描　述	方　法	描　述
len(tuple)	计算元组元素个数	min(tuple)	返回元组中元素最小值
max(tuple)	返回元组中元素最大值	tuple(seq)	将列表转换为元组

例如：

```
tup1 = (12, 34, 56, 6, 77)
y = min (tup1)
print (y)              #输出结果: 6
```

注意：可以使用元祖来一次性对多个变量赋值。例如：

```
>>>(x,y,z) = (1,2,3)   #或者 x,y,z = 1,2,3 也可以
>>> print (x,y,z)      #输出结果 1 2 3
```

如果想实现 x、y 的交换可以如下：

```
>>> x,y = y,x
>>> print(x,y)      #输出结果 2 1
```

6. 元组与列表转换

因为元组数不能改变，所以可以将元祖转换为列表从而可以改变数据。实际上列表、元组和字符串它们之间是可以互相转换的，需要使用三个函数，str()、tuple()和 list()。

可以使用下面方法将元组转换为列表：

列表对象＝list(元组对象)

```
tup = (1, 2, 3, 4, 5)
list1 =  list(tup)           #元组转为列表
print (list1)                #返回[1, 2, 3, 4, 5]
```

可以使用下面方法将列表转换为元组：

列表对象＝ tuple (列表对象)

```
nums = [1, 3, 5, 7, 8, 13, 20]
print (tuple(nums))        #列表转为元组,返回(1, 3, 5, 7, 8, 13, 20)
```

将列表转换成字符串如下：

```
nums = [1, 3, 5, 7, 8, 13, 20]
str1 =  str(nums)      #列表转为字符串,返回含中括号及逗号的'[1, 3, 5, 7, 8, 13, 20]'字符串
print (str1[2])        #打印出逗号,因为字符串中索引号 2 的元素是逗号
num2 = ['中国', '美国', '日本', '加拿大']
str2 =  "%"
str2 =  str2.join(num2)      #用百分号连接起来的字符串——'中国%美国%日本%加拿大'
str2 =  ""
str2 =  str2.join(num2)      #用空字符连接起来的字符串——'中国美国日本加拿大'
```

2.4.3 字典

Python 字典(dict)是一种可变容器模型，且可存储任意类型对象，如字符串、数字、元组等其他容器模型。字典也被称作关联数组或哈希表。

1. 创建字典

字典由键和对应值(key=> value)成对组成。字典的每个键/值对里面键和值用冒号分割，键/值对之间用逗号分割，整个字典包括在花括号中。基本语法如下：

```
d = {key1 : value1, key2 : value2 }
```

注意：键必须是唯一的，但值则不必。值可以取任何数据类型，但键必须是不可变的，

如字符串、数字或元组。

一个简单的字典实例：

```
dict = {'xmj': 40,'zhang': 91,'wang': 80}
```

也可如此创建字典：

```
dict1 = { 'abc': 456 };
dict2 = { 'abc': 123, 98.6: 37 };
```

字典有如下特性：

① 字典值可以是任何 Python 对象，如字符串、数字、元组等。

② 不允许同一个键出现两次。创建时如果同一个键被赋值两次，后一个值会覆盖前面的值。

```
dict = {'Name': 'xmj', 'Age': 17, 'Name': 'Manni'};
print ("dict['Name']: ", dict['Name']);
```

以上实例输出结果：

```
dict['Name']: Manni
```

③ 键必须不可变，所以可以用数字，字符串或元组充当，用列表就不行。实例如下：

```
dict = {['Name']: 'Zara', 'Age': 7};
```

以上实例输出错误结果：

```
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#0>", line 1, in <module>
    dict = {['Name']: 'Zara', 'Age': 7}
TypeError: unhashable type: 'list'
```

2. 访问字典里的值

访问字典里的值时把相应的键放入方括号里。实例如下：

```
dict = {'Name': '王海', 'Age': 17, 'Class': '计算机一班'}
print ("dict['Name']: ", dict['Name'])
print ("dict['Age']: ", dict['Age'])
```

以上实例输出结果：

```
dict['Name']: 王海
dict['Age']: 17
```

如果用字典里没有的键访问数据，会输出错误信息：

```
dict = {'Name': '王海', 'Age': 17, 'Class': '计算机一班'}
print ("dict['sex']: ", dict['sex'] )
```

由于没有 sex 键，以上实例输出错误结果：

```
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#10>", line 1, in <module>
    print ("dict['sex']: ", dict['sex'] )
KeyError: 'sex''
```

3. 修改字典

向字典添加新内容的方法是增加新的键/值对，修改或删除已有键/值对。实例如下：

```
dict = {'Name': '王海', 'Age': 17, 'Class': '计算机一班'}
dict['Age'] = 18                        #更新键/值对(update existing entry)
dict['School'] = "中原工学院"            #增加新的键/值对(add new entry)
print ("dict['Age']: ", dict['Age'] )
print ( "dict['School']: ", dict['School'];
```

以上实例输出结果：

```
dict['Age']: 18
dict['School']: 中原工学院
```

4. 删除字典元素

del()方法允许使用键从字典中删除元素(条目)。clear()方法清空字典所有元素。

显示删除一个字典用 del 命令。实例如下：

```
dict = {'Name': '王海', 'Age': 17, 'Class': '计算机一班'}
del dict['Name']         #删除键是'Name'的元素(条目)
dict.clear()             #清空词典所有元素
del dict                 #删除词典,用 del 后字典不再存在
```

5. in 运算

字典里的 in 运算用于判断某键是否在字典里，对于 value 值不适用。功能与 has_key(key)方法相似。

```
dict = {'Name': '王海', 'Age': 17, 'Class': '计算机一班'}
print ('Age' in dict )      #等价于 print(dict.has_key('Age'))
```

以上实例输出结果：

```
True
```

6. 获取字典中的所有值

values()以列表返回字典中的所有值。

```
dict = {'Name': '王海', 'Age': 17, 'Class': '计算机一班'}
print (dict.values ())
```

以上实例输出结果：

```
[17, '王海', '计算机一班']
```

7. items()方法

items()方法把字典中每对 key 和 value 组成一个元组，并把这些元组放在列表中返回。

```
dict = {'Name': '王海', 'Age': 17, 'Class': '计算机一班'}
for key,value in dict.items():
    print( key,value)
```

以上实例输出结果：

```
Name 王海
Class 计算机一班
Age 17
```

注意到，字典打印出来的顺序与创建之初的顺序不同，这不是错误。字典中各个元素并没有顺序之分（因为不需要通过位置查找元素），因此，存储元素时进行了优化，使字典的存储和查询效率最高。这也是字典和列表的另一个区别：列表保持元素的相对关系，即序列关系；而字典是完全无序的，也称为非序列。如果想保持一个集合中元素的顺序，需要使用列表，而不是字典。

字典内置函数和方法如表 2-16 所示。假设字典名为 dict1。

表 2-16 字典内置函数和方法

函　数	函数描述
dict1.clear()	删除字典内所有元素
dict1.copy()	返回一个字典副本（浅复制）
dict1.fromkeys(seq,value)	创建一个新字典，以序列 seq 中元素作字典的键，value 为字典所有键对应的初始值
dict1.get(key, default=None)	返回指定键的值，如果值不在字典中返回 default 值
dict1.has_key(key)	如果键在字典 dict 里返回 true，否则返回 false（Python3.0 以后版本已经删除此方法）
dict1.items()	以列表返回可遍历的（键，值）元组数组

续表

函　　数	函 数 描 述
dict1.keys()	以列表返回一个字典所有的键
dict1.setdefault(key, default=None)	和 get()类似,但如果键不存在于字典中,将会添加键并将值设为 default
dict1.update(dict2)	把字典 dict2 的键/值对更新到 dict1 里
dict1.values()	以列表返回字典中的所有值
cmp(dict1, dict2)	内置函数,比较两个字典元素
len(dict)	内置函数,计算字典元素个数,即键的总数
str(dict)	内置函数,输出字典可打印的字符串表示
type(variable)	内置函数,返回输入的变量类型,如果变量是字典就返回字典类型

2.4.4　集合

集合(set)是一个无序不重复元素的序列。集合基本功能是进行成员关系测试和删除重复元素。

1. 创建集合

可以使用大括号({})或者 set()函数创建集合。注意:创建一个空集合必须用 set()而不是{ },因为{ }是用来创建一个空字典。

```
student = {'Tom', 'Jim', 'Mary', 'Tom', 'Jack', 'Rose'}
print(student)  #输出集合,重复的元素被自动去掉
```

以上实例输出结果:

```
{'Jack', 'Rose', 'Mary', 'Jim', 'Tom'}
```

2. 成员测试

```
if('Rose' in student) :
    print('Rose 在集合中')
else :
    print('Rose 不在集合中')
```

以上实例输出结果:

```
Rose 在集合中
```

3. 集合运算

可以使用“-”、“|”、“&”运算符进行集合的差集、并集、交集运算。

```
#set 可以进行集合运算
a = set('abcd')
b = set('cdef')
print(a)
print("a 和 b 的差集: ", a - b)                  #a 和 b 的差集
print("a 和 b 的并集: ", a | b)                  #a 和 b 的并集
print("a 和 b 的交集: ", a & b)                  #a 和 b 的交集
print("a 和 b 中不同时存在的元素: ", a ^ b)      #a 和 b 中不同时存在的元素
```

以上实例输出结果：

```
{'a', 'b', 'd', 'c'}
a 和 b 的差集: {'a', 'b'}
a 和 b 的并集: {'b', 'a', 'f', 'd', 'c', 'e'}
a 和 b 的交集: {'c', 'd'}
a 和 b 中不同时存在的元素: {'a', 'e', 'f', 'b'}
```

2.5 习　　题

1. Python 数据类型有哪些？分别是什么用途？

2. 把下列数学表达式转换成等价的 Python 表达式。

(1) $\frac{-b+\sqrt{b^2-4ac}}{2a}$　　(2) $\frac{x^2+y^2}{2a^2}$　　(3) $\frac{x+y+z}{\sqrt{x^3+y^3+z^3}}$

(4) $\frac{(3+a)^2}{2c+4d}$　　(5) $2\sin\left(\frac{x+y}{2}\right)\cos\left(\frac{x-y}{2}\right)$

提示：math. sin(x)函数返回的 x 弧度的正弦值，math. cos(x)函数返回的 x 弧度的余弦值，math. sqrt(x)函数返回数字 x 的平方根。函数请参考第 4 章。

3. 数学上 $3<x<10$ 表示成正确的 Python 表达式为(　　)。

4. 计算下列表达式的值(可在上机时验证)，设 $a=7, b=-2, c=4$。

(1) 3 * 4 ** 5 / 2　　(2) a * 3 % 2

(3) a%3 +b * b— c//5　　(4) b ** 2—4 * a * c

5. 求列表 s=[9,7,8,3,2,1,55,6]中的元素个数、最大数、最小数。如何在列表 s 中添加一个元素 10？如何从列表 s 中删除一个元素 55？

6. 元组与列表的主要区别是什么？s=(9,7,8,3,2,1,55,6)能添加元素吗？

第 3 章　Python 控制语句

对于 Python 程序中的执行语句，默认时是按照书写顺序依次执行的，这时称这样的语句是顺序结构的。但是，仅有顺序结构还是不够的，因为有时候需要根据特定的情况，有选择地执行某些语句，这时就需要一种选择结构的语句。另外，有时候还可以在给定条件下往复执行某些语句，这时称这些语句是循环结构的。有了这三种基本的结构，就能够构建任意复杂的程序了。

3.1　选择结构

三种基本程序结构中的选择结构，可用 if 语句、if…else 语句和 if…elif…else 语句实现。

3.1.1　if 语句

Python 的 if 语句的功能跟其他语言的非常相似，都是用来判定给出的条件是否满足，然后根据判断的结果(即真或假)决定是否执行给出的操作。if 语句是一种单选结构，它选择的是做与不做。它是由三部分组成：关键字 if 本身、测试条件真假的表达式(简称为条件表达式)和表达式结果为真(即表达式的值为非零)时要执行的代码。if 语句的语法形式如下所示：

```
if 表达式:
    语句 1
```

if 语句的流程图如图 3-1 所示。

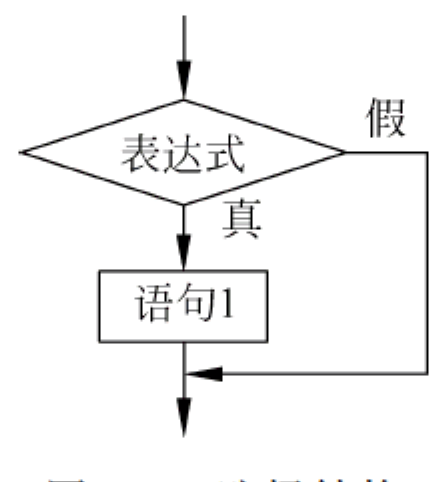


图 3-1　选择结构

if 语句的表达式用于判断条件，可以用>(大于)、<(小于)、==(等于)、>=(大于等于)、<=(小于等于)来表示其关系。

现在用一个示例程序来演示一下 if 语句的用法。程序很简单，只要用户输入一个整数，如果这个数字大于 6，那么就输出一行字符串；否则，直接退出程序。代码如下所示：

```
#比较输入的整数是否大于 6
a = input("请输入一个整数: ")      #取得一个字符串
a = int(a)                         #将字符串转换为整数
if a > 6:
    print ( a, "大于 6")
```

通常，一个程序都会有输入/输出，这样可以与用户进行交互。用户输入一些信息，你会对他输入的内容进行一些适当的操作，然后再输出给用户想要的结果。Python 的输入/输出，可以用 input 进行输入，print 进行输出，这些都是简单的控制台输入/输出，复杂的有处理文件等。

3.1.2 if…else 语句

上面的 if 语句是一种单选结构，也就是说，如果条件为真(即表达式的值为非零)，那么执行指定的操作；否则就会跳过该操作。而 if…else 语句是一种双选结构，在两种备选行动中选择哪一个的问题。if…else 语句由五部分组成：关键字 if、测试条件真假的表达式、表达式结果为真(即表达式的值为非零)时要执行的代码，以及关键字 else 和表达式结果为假(即表达式的值为零)时要执行的代码。if…else 语句的语法形式如下所示：

```
if 表达式：
    语句 1
else：
    语句 2
```

if…else 语句的示意图如图 3-2 所示。

下面对上面的示例程序进行修改，以演示 if…else 语句的使用方法。程序很简单，只要用户输入一个整数，如果这个数字大于 6，那么就输出一行信息，指出输入的数字大于 6；否则，输出另一行字符串，指出输入的数字小于等于 6。代码如下所示：

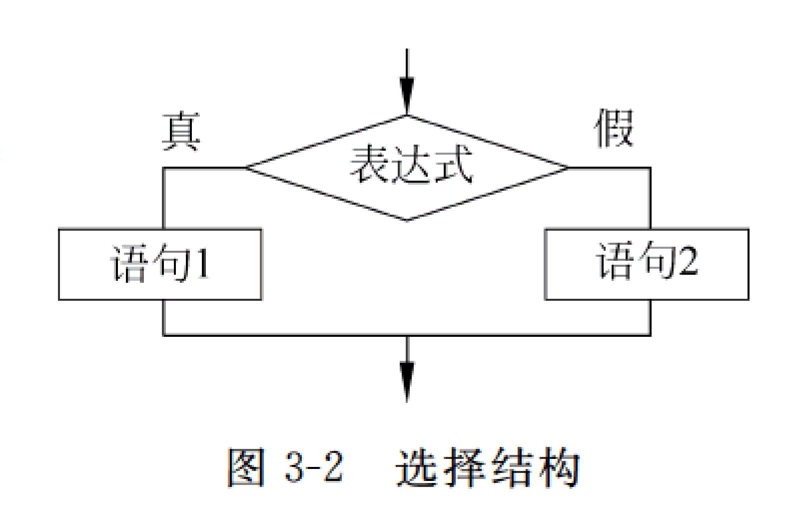


图 3-2 选择结构

```
a = input("请输入一个整数: ")   #取得一个字符串
a = int(a)                       #将字符串转换为整数
if a > 6:
    print ( a, "大于 6")
else:
    print ( a, "小于等于 6")
```

【例 3-1】 任意输入三个数字，按从小到大顺序输出。

分析：先将 x 与 y 比较，把较小者放 x 中，较大者放 y 中；再将 x 与 z 比较，把较小者放 x 中，较大者放 z 中，此时 x 为三者中的最小者；最后将 y 与 z 比较，把较小者放 y 中，较大者放 z 中，此时 x、y、z 已按由小到大顺序排列。

```
x = input('x = ')               #输入 x
y = input('y = ')               #输入 y
z = input('z = ')               #输入 z
if x > y:
    x, y = y, x                 #x, y 互换
if x > z:
    x, z = z, x                 #x, z 互换
if y > z:
    y, z = z, y                 #y, z 互换
print(x, y, z)
```

假如 x、y、z 分别输入 1、4、3，以上代码执行输出结果：

```
x = 1↙  （输入 x 的值，↙表示回车）
y = 4↙  （输入 y 的值）
z = 3↙  （输入 z 的值）
1 3 4
```

其中“x, y = y, x”这种语句是同时赋值，将赋值号右侧的表达式依次赋给左侧的变量。例如“x, y = 1, 4”，就相当于“x=1; y=4”的效果，可见 Python 语法多么简洁。

3.1.3 if…elif…else 语句

有时候，需要在多组动作中选择一组执行，这时就会用到多选结构，对于 Python 语言来说就是 if…elif…else 语句。该语句可以利用一系列条件表达式进行检查，并在某个表达式为真的情况下执行相应的代码。需要注意的是，虽然 if…elif…else 语句的备选动作较多，但是有且只有一组动作被执行，该语句的语法形式如下所示：

```
if 表达式 1：
    语句 1
elif 表达式 2：
    语句 2
    ⋮
elif 表达式 n：
    语句 n
else：
    语句 n+1
```

注意，最后一个 elif 子句之后的 else 子句没有进行条件判断，它实际上处理跟前面所有条件都不匹配的情况，所以 else 子句必须放在最后。if…elif…else 语句的示意图如图 3-3 所示。

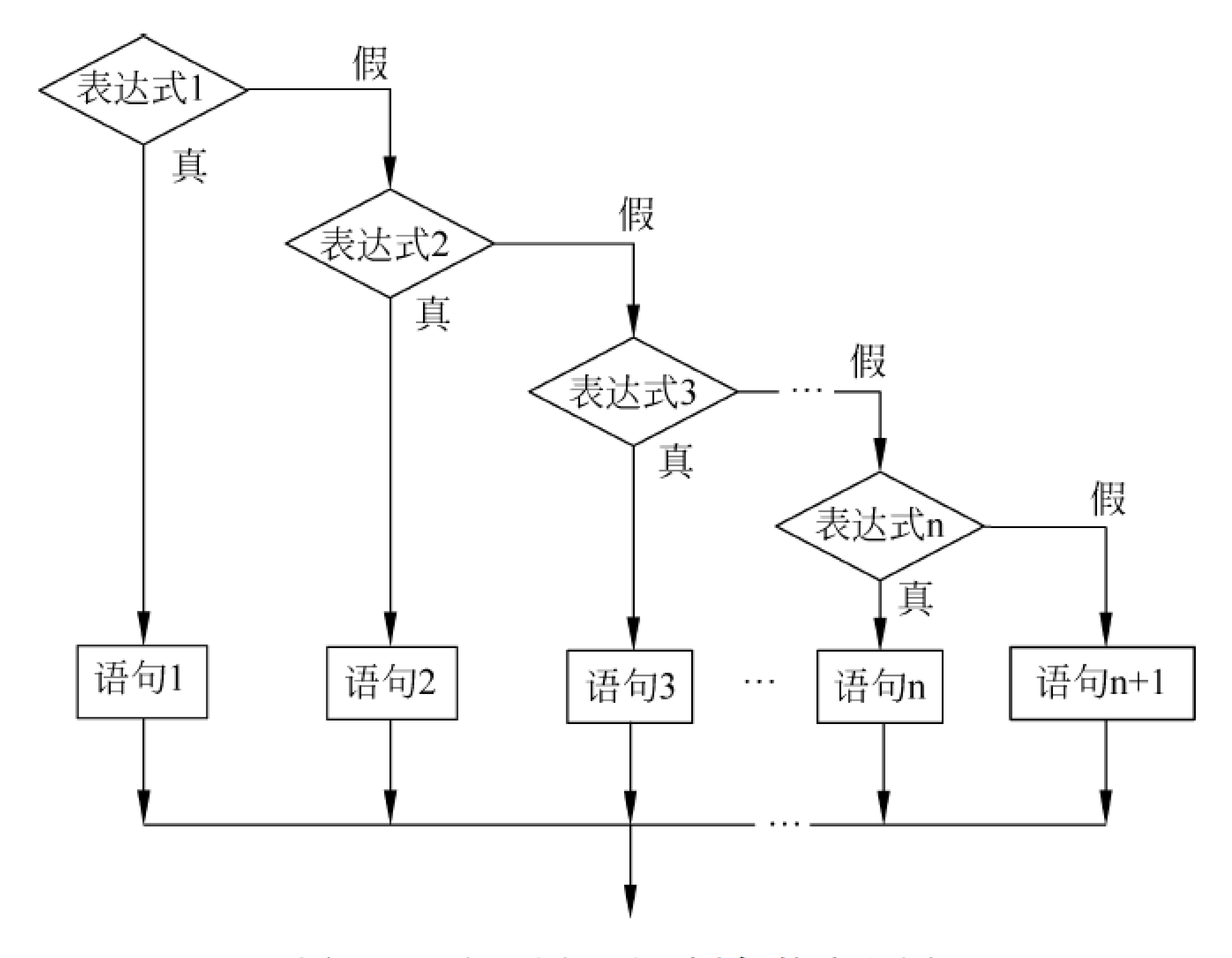


图 3-3 if…elif…else 语句的流程图

下面继续对上面的示例程序进行修改，以演示 if…elif…else 语句的使用方法。我们还是要用户输入一个整数，如果这个数字大于 6，那么就输出一行信息，指出输入的数字大于 6；如果这个数字小于 6，则输出另一行字符串，指出输入的数字小于 6；否则，指出输入的数字等于 6。具体的代码如下所示：

```
a = input("请输入一个整数：")  #取得一个字符串
a = int(a)                    #将字符串转换为整数
if a > 6:
    print ( a, "大于 6")
elif a == 6:
    print ( a, "等于于 6")
else:
    print ( a, "小于 6")
```

【例 3-2】 输入学生的成绩 score，按分数输出其等级：score≥90 为优，90 > score≥80 为良，80 > score≥70 为中等，70 > score≥60 为及格，score < 60 为不及格。

```
score = int(input("请输入成绩"))       # int()转换字符串为整型
if score >= 90:
    print("优")
elif score >= 80:
    print("良")
elif score >= 70:
    print("中")
elif score >= 60:
    print("及格")
else :
    print("不及格")
```

说明：三种选择语句中，条件表达式都是必不可少的组成部分。当条件表达式的值为零时，表示条件为假；当条件表达式的值为非零时，表示条件为真。那么哪些表达式可以作为条件表达式呢？基本上，最常用的是关系表达式和逻辑表达式，例如：

```
if a == x and b == y :
    print ("a = x, b = y")
```

除此之外，条件表达式可以是任何数值类型表达式，甚至字符串也可以，例如：

```
if 'a': #'abc':也可以
    print ("a = x, b = y")
```

另外，C 语言是用花括号{}来区分语句体，但是 Python 的语句体是用缩进形式来表示的，如果缩进不正确，会导致逻辑错误。

3.1.4 pass 语句

Python 提供了一个关键字“pass”，类似于空语句，可以用在类和函数的定义中或者选择结构中。当暂时没有确定如何实现功能，或者为以后的软件升级预留空间，或者其他类型功能时，可以使用该关键字来“占位”。例如下面的代码是合法：

```
if a<b:
    pass        #什么操作也不做
else:
    z=a
class A:        #类的定义
    pass
def demo():     #函数的定义
    pass
```

3.2 循环结构

程序在一般情况下是按顺序执行的。编程语言提供了各种控制结构，允许更复杂的执行路径。循环语句允许执行一个语句或语句组多次，Python 提供了 for 循环和 while 循环(在 Python 中没有 do…while 循环)。

3.2.1 while 语句

Python 编程中 while 语句用于循环执行程序，即在某条件下，循环执行某段程序，以处理需要重复处理的相同任务。while 语句的流程图如图 3-4 所示，其基本形式为：

while 判断条件：

　　执行语句

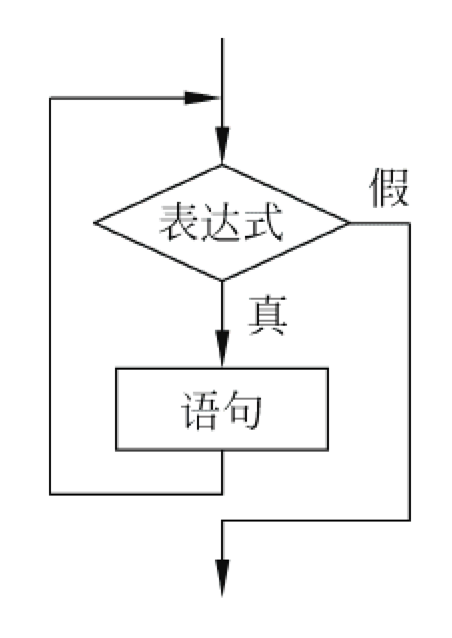


图 3-4　while 语句的流程图

执行语句可以是单个语句或语句块。判断条件可以是任何表达式，任何非零、或非空(null)的值均为 True。当判断条件为假 false 时，循环结束。程序中注意冒号和缩进。例如：

```
count = 0
while count<9:
   print ('The count is:', count)
   count = count + 1
print ("Good bye!" )
```

以上代码执行输出结果：

```
The count is: 0
The count is: 1
The count is: 2
The count is: 3
```

```
The count is: 4
The count is: 5
The count is: 6
The count is: 7
The count is: 8
Good bye!
```

此外 while 语句“判断条件”还可以是个常值，表示循环必定成立。例如：

```
count = 0
while 1:                              #判断条件是个常值 1
   print ('The count is:', count)
   count = count + 1
print ("Good bye!" )
```

这样就形成无限循环，可以借助后面学习的 break 语句结束循环。

【例 3-3】 输入两个正整数，求它们的最大公约数。

分析：求最大公约数可以用“辗转相除法”，方法如下：

(1) 比较两数，并使 m 大于 n。

(2) 将 m 作被除数，n 作除数，相除后余数为 r。

(3) 循环判断 r，若 $r=0$，则 n 为最大公约数，结束循环。若 $r\neq0$，执行步骤 $m\leftarrow n$，$n\leftarrow r$；将 m 作被除数，n 作除数，相除后余数为 r。

```
num1 = int(input("输入第一个数字: "))  #用户输入两个数字
num2 = int(input("输入第二个数字: "))
m = num1
n = num2
if m < n:                              #m,n交换值
    t = m
    m = n
    n = t
r = m % n;
while r!= 0:
    m = n;
    n = r
    r = m % n
print( num1,"和", num2,"的最大公约数为", n)
```

以上代码执行输出结果：

```
输入第一个数字: 36
输入第二个数字: 48
36 和 48 的最大公约数为 12
```

3.2.2 for 语句

for 语句可以遍历任何序列的项目，如一个列表、元组或者一个字符串。

1. for 循环的语法

for 循环的语法格式如下：

```
for 循环索引值 in 序列
    循环体
```

for 语句的执行过程是：每次循环，判断循环索引值是否还在序列中，如果在，取出该值提供给循环体内的语句使用；如果不在，则结束循环。例如：

for 循环把字符串中字符遍历出来。

```
for letter in 'Python':                #第一个实例
    print( '当前字母 :', letter )
```

以上实例输出结果：

```
当前字母 : P
当前字母 : y
当前字母 : t
当前字母 : h
当前字母 : o
当前字母 : n
```

for 循环把列表中元素遍历出来。

```
fruits = ['banana', 'apple', 'mango']
for fruit in fruits:                          #第二个实例
    print ( '元素 :', fruit)
print( "Good bye!" )
```

会依次打印 fruits 的每一个元素，以上实例输出结果：

```
元素 : banana
元素 : apple
元素 : mango
Good bye!
```

【例 3-4】 计算 1～10 的整数之和，可以用一个 sum 变量做累加。

```
sum = 0
for x in [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]:
     sum = sum + x
print(sum)
```

如果要计算 1～100 的整数之和，从 1 写到 100 有点困难，幸好 Python 提供一个 range()内置函数，可以生成一个整数序列，再通过 list()函数可以转换为 list。

比如 range(0, 5)或 range(5)生成的序列是从 0 开始小于 5 的整数，不包括 5。实例如下：

```
>>> list(range(5))
[0, 1, 2, 3, 4]
```

range(1, 101)就可以生成 1～100 的整数序列，计算 1～100 的整数之和如下：

```
sum = 0
for x in range(1,101):
    sum = sum + x
print(sum)
```

请自行运行上述代码，看看结果是不是当年高斯同学心算出的 5050。

2. 通过索引循环

对于一个列表，另外一种执行循环的遍历方式是通过索引(元素下标)。实例如下：

```
fruits = ['banana', 'apple', 'mango']
for i in range(len(fruits)):
   print( '当前水果 :', fruits[i] )
print ("Good bye!")
```

以上实例输出结果：

```
当前水果 : banana
当前水果 : apple
当前水果 : mango
Good bye!
```

以上实例使用了内置函数 len()和 range()，函数 len()返回列表的长度，即元素的个数。通过索引 i 访问每个元素 fruits[i]。

3.2.3 continue 和 break 语句

break 语句在 while 循环和 for 循环中都可以使用，一般放在 if 选择结构中，一旦 break 语句被执行，将使得整个循环提前结束。

continue 语句的作用是终止当前循环，并忽略 continue 之后的语句，然后回到循环的顶端，提前进入下一次循环。

除非 break 语句让代码更简单或更清晰，否则不要轻易使用。

【例 3-5】 continue 和 break 用法示例。

```
#continue 和 break 用法
i = 1
```

```
while i < 10:
    i += 1
    if i % 2 > 0:          # 非双数时跳过输出
        continue
    print (i)              # 输出双数 2、4、6、8、10
i = 1
while 1:                   # 循环条件为 1 必定成立
    print (i)              # 输出 1～10
    i += 1
    if i > 10:             # 当 i 大于 10 时跳出循环
        break
```

3.2.4 循环嵌套

Python 语言允许在一个循环体里面嵌入另一个循环。可以在循环体内嵌入其他的循环体，如在 while 循环中可以嵌入 for 循环；也可以在 for 循环中嵌入 while 循环。嵌套层次一般不超过 3 层，以保证可读性。

注意：

(1) 循环嵌套时，外层循环和内层循环间是包含关系，即内层循环必须被完全包含在外层循环中。

(2) 当程序中出现循环嵌套时，程序每执行一次外层循环，则其内层循环必须循环所有的次数(即内层循环结束)后，才能进入到外层循环的下一次循环。

【例 3-6】 打印九九乘法表。

```
for i in range(1,10):
    for j in range(1,i+1):
        print (i,'*',j,'=',i*j,'\t',end="")    # end=""作用是不换行
    print("")                                    # 仅换行作用
```

以上代码执行输出结果如图 3-5 所示。

```
1*1=1
2*1=2  2*2=4
3*1=3  3*2=6   3*3=9
4*1=4  4*2=8   4*3=12  4*4=16
5*1=5  5*2=10  5*3=15  5*4=20  5*5=25
6*1=6  6*2=12  6*3=18  6*4=24  6*5=30  6*6=36
7*1=7  7*2=14  7*3=21  7*4=28  7*5=35  7*6=42  7*7=49
8*1=8  8*2=16  8*3=24  8*4=32  8*5=40  8*6=48  8*7=56  8*8=64
9*1=9  9*2=18  9*3=27  9*4=36  9*5=45  9*6=54  9*7=63  9*8=72  9*9=81
```

图 3-5 九九乘法表

【例 3-7】 使用嵌套循环输出 2～100 之间的素数。

素数是除 1 和本身，不能被其他任何整数整除的整数。判断一个数 m 是否为素数，只要依次用 2，3，4，…，$m-1$ 作除数去除 m，只要有一个能被整除，m 就不是素数。

```
m = int(input("请输入一个整数"))
j = 2
```

```
    while j <= m - 1 :
        if m % j == 0: break#退出循环
        j = j + 1
    if (j > m - 1) :
        print (m, "是素数")
    else:
        print (m, "不是素数")
```

应用上述代码,对于一个非素数而言,判断过程往往很快可以结束。例如,判断 30009 时,因为该数能被 3 整除,所以只需判断 $j=2$, 3 两种情况。而判断一个素数尤其是当该数较大时,例如判断 30011,则要从 $j=2$, 3, 4, …,一直判断到 30010 都不能被整除,才能得出其为素数的结论。实际上,只要从 2 判断到 $\sqrt{m}$,若 m 不能被其中任何一个数整除,则 m 即为素数。

```
#找出 100 以内的所有素数
import math                             #导入 math 数学模块
m = 2
while m < 100 :                         #外层循环
    j = 2
    while j <= math.sqrt(m) :           #内层循环, math.sqrt()是求平方根
        if m % j == 0: break            #退出内层循环
        j = j + 1
    if (j > math.sqrt(m)) :
        print (m, "是素数")
    m = m + 1
print ("Good bye!")
```

3.3 常用算法及应用实例

3.3.1 累加与累乘

累加与累乘是最常见的一类算法,这类算法就是在原有的基础上不断地加上或乘以一个新的数。如求 $1+2+3+\cdots+n$,求 n 的阶乘,计算某个数列前 n 项的和,以及计算一个级数的近似值等。

【例 3-8】 求自然对数 e 的近似值,近似公式为:

```
e = 1 + 1/1! + 1/2! + 1/3! + ... + 1/n!
```

分析:这是一个收敛级数,可以通过求其前 n 项和来实现近似计算。通常该类问题会给出一个计算误差,例如,可设定当某项的值小于 10^{-5} 时停止计算。

此题既涉及累加,也包含了累乘,程序如下:

```
i = 1
p = 1
```

```
sum_e = 1;
t=1/p
while t>0.00001
    p=p*i;              // 计算 i 的阶乘
    t=1/ p;
    sum_e=sum_e+t;
    i = i + 1;          //为计算下一项作准备
print("自然对数 e 的近似值" ,sum_e);
```

运行结果：

```
自然对数 e 的近似值 2.7182815255731922
```

3.3.2 求最大数和最小数

求数据中的最大数和最小数的算法是类似的，可采用“打擂”算法。以求最大数为例，可先用其中第一个数作为最大数，再用其与其他数逐个比较，并找到的较大的数替换为最大数。

【例 3-9】 求区间[100，200]内 10 个随机整数中的最大数。

分析：本题随机产生整数，所以引入 random 模块随机数函数，其中 random. randrange()可以从指定范围内获取一个随机数。比如：

random. randrange (6)，从 0 到 5 中随机挑选一个整数，不包括数字 6。

random. randrange (2,6)，从 2 到 5 中随机挑选一个整数，不包括数字 6。

```
import random
x=random.randrange(100,201)         #产生一个[100, 200]之间的随机数 x
maxn = x                            #设定最大数
print(x,end=" ")
for i in range(2, 11):
    x=random. randrange(100,201)    #再产生一个[100, 200]之间的随机数 x
    print(x,end=" ")
    if x>maxn :
        maxn = x;                   #若新产生的随机数大于最大数,则进行替换
print ("最大数: ",maxn)
```

运行结果：

```
185 173 112 159 116 168 111 107 190 188 最大数: 190
```

当然在 Python 中求最大数有相应的函数 max(序列)，例如：

```
print ("最大数: ",max([185,173, 112, 159, 116, 168, 111, 107, 190, 188]) #求序列最大数
```

运行结果是：

```
最大数：190
```

所以上例可以修改如下：

```
import random
a = []                                    #列表
for i in range(1, 11):
    x = random.randrange(100,201)         #产生一个[100, 200]之间的随机数 x
    print(x,end = " ")
    a.append(x)
print ("最大数：",max(a))
```

3.3.3 枚举法

枚举法又称为穷举法，此算法将所有可能出现的情况一一进行测试，从中找出符合条件的所有结果。如计算“百钱买百鸡”问题，又如列出满足 $x*y=100$ 的所有组合等。

【例 3-10】 公鸡每只 5 元，母鸡每只 3 元，小鸡 3 只 1 元，现要求用 100 元钱买 100 只鸡，问公鸡、母鸡和小鸡各买几只？

分析：设公鸡 x 只，母鸡 y 只，小鸡 z 只。根据题意可列出以下方程组：

$$\begin{cases} x+y+z=100 \\ 5x+3y+z/3=100 \end{cases}$$

由于 2 个方程式中有 3 个未知数，属于无法直接求解的不定方程，故可采用“枚举法”进行试根，即逐一测试各种可能的 x、y、z 组合，并输出符合条件者。

```
for x in range(0, 100):
    for y in range(0, 100):
        z = 100 - x - y
        if z >= 0 and 5 * x + 3 * y + z/3 == 100 :
            print ('公鸡 %d 只,母鸡 %d 只,小鸡 %d 只' % (x, y, z))
```

运行结果：

```
公鸡 0 只,母鸡 25 只,小鸡 75 只
公鸡 4 只,母鸡 18 只,小鸡 78 只
公鸡 8 只,母鸡 11 只,小鸡 81 只
公鸡 12 只,母鸡 4 只,小鸡 84 只
```

【例 3-11】 输出“水仙花数”。所谓水仙花数是指 1 个 3 位的十进制数，其各位数字的立方和等于该数本身。例如：153 是水仙花数，因为 $153=1^3+5^3+3^3$。

```
for i in range(100,1000):
    ge = i % 10
    shi = i // 10 % 10
```

```
        bai = i // 100
        if ge ** 3 + shi ** 3 + bai ** 3 == i:
            print (i,end = " ")
```

运行结果：

```
153 370 371 407
```

【例 3-12】 编写程序，输出由 1、2、3、4 这四个数字组成的每位数都不相同的所有三位数。

```
digits = (1, 2, 3, 4)
for i in digits:
    for j in digits:
        for k in digits:
            if i!= j and j!= k and i!= k:
                print(i * 100 + j * 10 + k)
```

3.3.4 递推与迭代

1. 递推

利用递推算法或迭代算法，可以将一个复杂的问题转换为一个简单过程的重复执行。这两种算法的共同特点是，通过前一项的计算结果推出后一项。不同的是，递推算法不存在变量的自我更迭，而迭代算法则在每次循环中用变量的新值取代其原值。

【例 3-13】 输出斐波那契(Fibonacci)数列的前 20 项。该数列的第 1 项和第 2 项为 1，从第 3 项开始，每一项均为其前面 2 项之和，即 1，1，2，3，5，8，…。

分析：设数列中相邻的 3 项分别为变量 f1、f2 和 f3，则有如下递推算法：

① f1 和 f2 的初值为 1。

② 每次执行循环，用 f1 和 f2 产生后项，即 f3 = f1 + f2。

③ 通过递推产生新的 f1 和 f2，即 f1 = f2，f2 = f3。

④ 如果未达到规定的循环次数，返回步骤②；否则停止计算。

```
f1 = 1
f2 = 1
print("1:", f1)
print("2:", f2)
for i in range(3, 21):
    f3 = f1 + f2          #递推公式
    print (i,":",f3)
    f1 = f2
    f2 = f3
```

说明：解决递推问题必须具备两个条件，即初始条件和递推公式。本题的初始条件为

f1＝1 和 f2＝1，递推公式：f3＝f1＋f2，f1＝f2，f2＝f3。

【例 3-14】 有一分数序列：2/1，3/2，5/3，8/5，13/8，21/13…求出这个数列的前 20 项之和。

分析：注意分子与分母的变化规律，可知后项分母为前项分子，后项分子为前项分子分母之和。

```
number = 20
a = 2
b = 1
s = 0
for n in range(1,number + 1):
    s = s + a/b
    t = a                              #以下三句是程序的关键
    a = a + b
    b = t
print(s)
```

2. 迭代

迭代法也称辗转法，是一种不断用变量的旧值递推新值的过程。迭代算法是用计算机解决问题的一种基本方法。它利用计算机运算速度快、适合做重复性操作的特点，让计算机对一组指令(或一定步骤)进行重复执行，在每次执行这组指令(或这些步骤)时，都从变量的原值推出它的一个新值。

【例 3-15】 迭代法求 a 的平方根。求平方根的公式为：$x_{n+1}=(x_n+a/x_n)/2$，求出的平方根精度是前后项差绝对值小于 10^{-5}。

分析：迭代法求 a 的平方根算法如下：

(1) 设定一个 x 的初值 x0(在如下程序中取 x0＝a/2)。

(2) 用求平方根的公式 x1＝(x0＋a/x0)/2 求出 x 的下一个值 x1；求出 x1 可以肯定与真正的平方根相比，误差很大。

(3) 判断 x1－x0 的绝对值是否满足大于 10^{-5}，如果满足，则将 x1 作为 x0，重新求出新 x1，如此继续下去，直到前后两次求出的 x 值(x1 和 x0)满足小于 10^{-5}。

```
a = int(input("Input a positive number:"))          #输入被开方数
x0 = a / 2;                                          #任取的初值
x1 = (x0 + a / x0)                                   #x0, x1; 分别代表前一项和后一项
while abs(x1 - x0)> 0.00001 :                        #abs(x)函数用来求参数 x 绝对值
    x0 = x1
    x1 = (x0 + a / x0) / 2
print("The square root is: " ,x0)
```

程序运行结果：

```
Input a positive number:2↙
The square root is: 1.4142137800471977
```

3.4 游戏初步——猜单词游戏

【案例 3-1】 游戏初步——猜单词游戏。计算机随机产生一个单词，打乱字母顺序，供玩家去猜。

分析：游戏中需要随机产生单词以及随机数字，所以引入 random 模块随机数函数，其中 random. choice()可以从序列中随机选取元素。例如：

```
WORDS = ("python", "jumble", "easy", "difficult", "answer", "continue"
         , "phone", "position", "position", "game")
#从序列中随机挑出一个单词
word = random.choice(WORDS)
```

word 就是从单词序列中随机挑出的一个单词。

游戏中随机挑出一个单词 word 后，如何把单词 word 的字母顺序打乱，方法是随机从单词字符串中选择一个位置 position，把 position 位置那个字母加入乱序后单词 jumble，同时将原单词 word 中 position 位置那个字母删去(通过连接 position 位置前字符串和其后字符串实现)。通过多次循环就可以产生新的乱序后单词 jumble。

```
while word: #word 不是空串循环
    #根据 word 长度，产生 word 的随机位置
    position = random.randrange(len(word))
    #将 position 位置字母组合到乱序后单词
    jumble += word[position]
    #通过切片，将 position 位置字母从原单词中删除
    word = word[:position] + word[(position + 1):]
print("乱序后单词:", jumble)
```

猜单词游戏程序代码如下：

```
#Word Jumble 猜单词游戏
import random
#创建单词序列
WORDS = ("python", "jumble", "easy", "difficult", "answer", "continue"
         , "phone", "position", "position", "game")
#start the game
print(
"""
    欢迎参加猜单词游戏
  把字母组合成一个正确的单词.
"""
)
iscontinue = "y"
while iscontinue == "y" or iscontinue == "Y":
    #从序列中随机挑出一个单词
```

```
    word = random.choice(WORDS)
    #一个用于判断玩家是否猜对的变量
    correct = word
    #创建乱序后单词
    jumble = ""
    while word: #word 不是空串时循环
        #根据 word 长度,产生 word 的随机位置
        position = random.randrange(len(word))
        #将 position 位置字母组合到乱序后单词
        jumble += word[position]
        #通过切片,将 position 位置字母从原单词中删除
        word = word[:position] + word[(position + 1):]
    print("乱序后单词:", jumble)
    guess = input("\n 请你猜: ")
    while guess != correct and guess != "":
        print("对不起不正确.")
        guess = input("继续猜: ")
    if guess == correct:
        print("真棒,你猜对了!\n")
    iscontinue = input("\n\n 是否继续(Y/N): ")
```

运行结果:

```
    欢迎参加猜单词游戏
  把字母组合成一个正确的单词.
乱序后单词: yaes
请你猜: easy
真棒,你猜对了!
是否继续(Y/N): y
乱序后单词: diufctlfi
请你猜: difficutl
对不起不正确.
继续猜: difficult
真棒,你猜对了!
是否继续(Y/N): n
>>>
```

3.5 习　　题

1. 输入一个整数 n,判断其能否同时被 5 和 7 整除,如能则输出“xx 能同时被 5 和 7 整除”,否则输出“xx 不能同时被 5 和 7 整除”。要求“xx”为输入的具体数据。

2. 输入一个百分制的成绩,经判断后输出该成绩的对应等级。其中,90 分以上为“A”,80～89 分为“B”,70～79 分为“C”,60～69 分为“D”,60 分以下为“E”。

3. 某百货公司为了促销,采用购物打折的办法。1000 元以上者,按九五折优惠;2000 元以上者,按九折优惠;3000 元以上者,按八五折优惠;5000 元以上者,按八折优惠。编写

程序，输入购物款数，计算并输出优惠价。

4. 编写一个求整数 n 阶乘（$n!$）的程序。

5. 编写程序，求 1!+3!+5!+7!+9!。

6. 编写程序，计算下列公式中 s 的值（n 是运行程序时输入的一个正整数）。

$$s = 1 + (1 + 2) + (1 + 2 + 3) + \cdots + (1 + 2 + 3 + \cdots + n)$$

$$s = 12 + 22 + 32 + \cdots + (10 \times n + 2)$$

$$s = 1 \times 2 - 2 \times 3 + 3 \times 4 - 4 \times 5 + \cdots + (-1)^{(n-1)} \times n \times (n + 1)$$

7.“百马百瓦问题”：有 100 匹马驮 100 块瓦，大马驮 3 块，小马驮 2 块，两个马驹驮 1 块。问大马、小马、马驹各有多少匹？

8. 有一个数列，其前三项分别为 1、2、3，从第四项开始，每项均为其相邻的前三项之和的 1/2，问：该数列从第几项开始，其数值超过 1200。

9. 找出 1 与 100 之间的全部“同构数”。“同构数”是这样一种数，它出现在它的平方数的右端。例如，5 的平方是 25，5 是 25 中右端的数，5 就是同构数，25 也是一个同构数，它的平方是 625。

10. 猴子吃桃问题。猴子第一天摘下若干个桃子，当即吃了一半，还不过瘾，又多吃了一个，第二天早上将剩下的桃子吃掉一半，又多吃了一个。以后每天早上都吃前一天剩下的一半再加一个。到第 10 天早上想再吃时，发现只剩下一个桃子了。求第一天共摘了多少个桃子。

第 4 章　Python 函数与模块

到目前为止所编写的代码都是以一个代码块的形式出现的。当某些任务，例如求一个数的阶乘，需要在一个程序中不同位置重复执行时，这样造成代码的重复率高，应用程序代码烦琐。解决这个问题的方法就是使用函数。无论在哪门编程语言当中，函数(在类中称作方法，意义是相同的)都扮演着至关重要的角色。模块是 Python 的代码组织单元，它将函数、类和数据封装起来以便重用，模块往往对应 Python 程序文件，Python 标准库和第三方提供了大量的模块。

4.1　函数的定义和使用

在 Python 程序开发过程中，将完成某一特定功能并经常使用的代码编写成函数，放在函数库(模块)中供大家选用，在需要使用时直接调用，这就是程序中的函数。开发人员要善于使用函数，以提高编码效率，减少编写程序段的工作量。

4.1.1　函数的定义

在某些编程语言当中，函数声明和函数定义是区分开的(在这些编程语言当中函数声明和函数定义可以出现在不同的文件中，比如 C 语言)，但是在 Python 中，函数声明和函数定义是视为一体的。在 Python 中，函数定义的基本形式如下：

```
def 函数名(函数参数)：
    函数体
    return 表达式或者值
```

在这里说明几点：

① 在 Python 中采用 def 关键字进行函数的定义，不用指定返回值的类型。

② 函数参数可以是零个、一个或者多个，同样地，函数参数也不用指定参数类型，因为在 Python 中变量都是弱类型的，Python 会自动根据值来维护其类型。

③ Python 函数的定义中缩进部分是函数体。

④ 函数的返回值是通过函数中的 return 语句获得的。return 语句是可选的，它可以在函数体内任何地方出现，表示函数调用执行到此结束；如果没有 return 语句，会自动返回 None(空值)，如果有 return 语句，但是 return 后面没有接表达式或者值的话也是返回 None(空值)。

下面定义 3 个函数：

```
def printHello():            #打印'hello'字符串
    print ('hello')
def printNum():              #输出 0--9 数字
    for i in range(0,10):
        print (i)
    return
def add(a,b):                #实现两个数的和
    return a + b
```

4.1.2 函数的使用

在定义了函数之后，就可以使用该函数了，但是在 Python 中要注意一个问题，就是在 Python 中不允许前向引用，即在函数定义之前，不允许调用该函数。看个例子就明白了：

```
print (add(1,2))
def add(a,b):
    return a + b
```

这段程序运行的错误提示是：

```
Traceback (most recent call last):
  File "C:/Users/xmj/4-1.py", line 1, in <module>
    print (add(1,2))
NameError: name 'add' is not defined
```

从报的错可以知道，名字为 add 的函数未进行定义。所以在任何时候调用某个函数，必须确保其定义在调用之前。

【例 4-1】 编写函数实现最大公约数算法，通过函数调用代码实现求最大公约数。

分析：这里求两个数 x、y 最大公约数算法是遍历法。循环变量 i 从 1 到最小那个数，用 x、y 同时去除以它，如果能整除则赋值给 hcf；最后返回最大的 hcf(当然最后一次赋值最大)。

```
#Filename : 4-1.py
#定义一个函数
def hcf(x, y):
   """该函数返回两个数的最大公约数"""
   #获取最小值
   if x > y:
       smaller = y
   else:
       smaller = x
   for i in range(1,smaller + 1):
```

```
        if((x % i == 0) and (y % i == 0)):          #x,y同时整除i,则i是最大公约数
            hcf = i
    return hcf
#用户输入两个数字
num1 = int(input("输入第一个数字: "))
num2 = int(input("输入第二个数字: "))
print( num1,"和", num2,"的最大公约数为", hcf(num1, num2))#hcf(num1, num2)函数调用
```

程序运行结果为：

```
输入第一个数字: 54
输入第二个数字: 24
54 和 24 的最大公约数为 6
```

4.1.3 Lambda 表达式

Lambda 表达式可以用来声明匿名函数，即没有函数名字的临时使用的小函数，只可以包含一个表达式，且该表达式的计算结果为函数的返回值，不允许包含其他复杂的语句，但在表达式中可以调用其他函数。

例如：

```
f = lambda x,y,z:x + y + z
print (f(1,2,3))
```

执行以上代码输出结果为：

```
6
```

等价于定义：

```
def f(x,y,z):
    return x + y + z
print (f(1,2,3))
```

可以将 Lambda 表达式作为列表的元素，从而实现跳转表的功能，也就是函数的列表。Lambda 表达式列表的定义方法如下：

列表名 ＝［(Lambda 表达式 1)，(Lambda 表达式 2)，…］

调用列表中 Lambda 表达式的方法如下：

列表名[索引](Lambda 表达式的参数列表)

例如：

```
L = [(lambda x:x ** 2),(lambda x:x ** 3),(lambda x:x ** 4)]
print(L[0](2),L[1](2),L[2](2))
```

程序分别计算并打印 2 的平方、立方和四次方。执行以上代码输出结果为：

```
4 8 16
```

4.1.4 函数的返回值

函数使用 return 返回值，也可以将 Lambda 表达式作为函数的返回值。

【例 4-2】 定义一个函数 math。当参数 k 等于 1 时返回计算加法的 Lambda 表达式；当参数 k 等于 2 时返回计算减法的 Lambda 表达式；当参数 k 等于 3 时返回计算乘法的 Lambda 表达式；当参数 k 等于 4 时返回计算除法的 Lambda 表达式。代码如下：

```
def math(k):
    if(k == 1):
        return lambda x,y : x + y
    if(k == 2):
        return lambda x,y : x - y
    if(k == 3):
        return lambda x,y : x * y
    if(k == 4):
        return lambda x,y : x/y
#调用函数
action = math(1)            #返回加法 Lambda 表达式
print("10 + 2 = ", action(10,2))
action = math(2)            #返回减法 Lambda 表达式
print("10 - 2 = ",action(10,2))
action = math(3)            #返回乘法 Lambda 表达式
print("10 * 2 = , = ",action(10,2))
action = math(4)            #返回除法 Lambda 表达式
print("10/2 = , = ",action(10,2))
```

程序运行结果为：

```
10 + 2 =  12
10 - 2 =  8
10 * 2 =  20
10/2 =  5.0
```

最后需要补充一点：Python 中函数是可以返回多个值的，如果返回多个值，会将多个值放在一个元组或者其他类型的集合中来返回。

```
def function():
    x = 2
```

```
    y = [3,4]
    return (x,y)
print (function())
```

程序运行结果为：

```
(2, [3, 4])
```

【例 4-3】 编写函数实现求字符串中大、小写字母的个数。

分析：需要返回大写、小写字母的个数，返回 2 个数，所以使用列表返回。

```
def demo(s):
    result = [0,0]
    for ch in s:
        if 'a'<= ch<= 'z':
            result[1] += 1
        elif 'A'<= ch<= 'Z':
            result[0] += 1
    return result           #返回列表
print(demo('aaaabbbbC'))
```

程序运行结果为：

```
[1, 8]
```

4.2 函数参数

在学习 Python 语言函数的时候，遇到的问题主要有形参实参的区别、参数的传递和改变、变量的作用域。下面来逐一讲解。

4.2.1 函数形参和实参的区别

形参全称是形式参数，在用 def 关键字定义函数时函数名后面括号里的变量称作为形式参数。实参全称为实际参数，在调用函数时提供的值或者变量称作为实际参数。例如：

```
#这里的 a 和 b 就是形参
def add(a,b):
    return a + b
#下面是调用函数
add(1,2)          #这里的 1 和 2 是实参
x = 2
y = 3
add(x,y)          #这里的 x 和 y 是实参
```

4.2.2 参数的传递

在大多数高级语言当中,对参数的传递方式这个问题的理解一直是个难点和重点,因为它理解起来并不是那么直观明了,但是不理解的话在编写程序的时候又极其容易出错。下面来探讨一下 Python 中函数参数的传递问题。

首先在讨论这个问题之前,需要明确一点就是在 Python 中一切皆对象,变量中存放的是对象的引用。这个确实有点难以理解,“一切皆对象”在 Python 中确实是这样,包括之前经常用到的字符串常量,整型常量都是对象。不信的话可以验证一下:

```
x = 2
y = 2
print (id(2))
print (id(x))
print (id(y))
z = 'hello'
print (id('hello'))
print (id(z))
```

其运行结果为:

```
1353830160
1353830160
1353830160
51231464
51231464
```

先解释一下函数 id()的作用。id(object)函数是返回对象 object 的 id 标识(在内存中的地址),id 函数的参数类型是一个对象,因此对于这个语句 id(2)没有报错,就可以知道 2 在这里是一个对象。

从结果可以看出,id(x)、id(y)和 id(2)的值是一样的,id(z)和 id('hello')的值也是一样的。

在 Python 中一切皆对象,像 2、'hello'这样的值都是对象,只不过 2 是一个整型对象,而'hello'是一个字符串对象。上面的 x=2,在 Python 中实际的处理过程是这样的:先申请一段内存分配给一个整型对象来存储整型值 2,然后让变量 x 去指向这个对象,实际上就是指向这段内存(这里有点和 C 语言中的指针类似)。而 id(2)和 id(x)的结果一样,说明 id 函数在作用于变量时,其返回的是变量指向的对象的地址。在这里可以将 x 看成是对象 2 的一个引用。同理 y=2,所以变量 y 也指向这个整型对象 2。如图 4-1 所示。

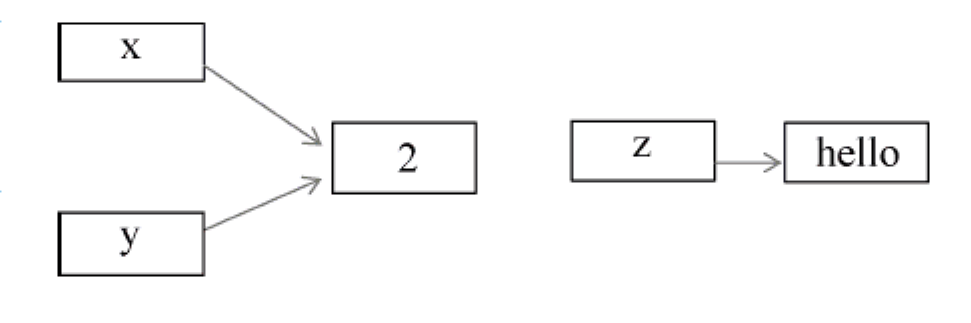


图 4-1 两个变量引用同一个对象示意图

下面就来讨论一下函数的参数传递这个问题。

在 Python 中参数传递采用的是值传递,这个和 C 语言有点类似。对于绝大多数情况下,在函数内部直接修改形参的值不会影响实参。例如下

面的示例：

```
def addOne(a):
    a += 1
    print(a)        #输出 4
a = 3
addOne(a)
print(a)            #输出 3
```

在有些情况下，可以通过特殊的方式在函数内部修改实参的值，例如下面的代码。

```
def modify1(m,K):
    m = 2
    K = [4,5,6]
    return
def modify2(m,K):
    m = 2
    K[0] = 0        #同时修改了实参的内容
    return
#主程序
n = 100
L = [1,2,3]
modify1(n,L)
print (n)
print (L)
modify2(n,L)
print (n)
print (L)
```

程序运行结果为：

```
100
[1, 2, 3]
100
[0, 2, 3]
```

从结果可以看出，执行 modify1()之后，n 和 L 都没有发生任何改变；执行 modify2()后，n 还是没有改变，L 发生了改变。因为在 Python 中参数传递采用的是值传递方式，在执行函数 modify1()时，先获取 n 和 L 的 id()值，然后为形参 m 和 K 分配空间，让 m 和 K 分别指向对象 100 和对象[1,2,3]。m=2 这句让 m 重新指向对象 2，而 K=[4,5,6]这句让 K 重新指向对象[4,5,6]。这种改变并不会影响到实参 n 和 L，所以在执行 modify1()之后，n 和 L 没有发生任何改变。

在执行函数 modify2()时，同理，让 m 和 K 分别指向对象 2 和对象[1,2,3]，然而 K[0]=0 让 K[0]重新指向了对象 0(注意这里 K 和 L 指向的是同一段内存)，所以对 K 指向的内存数据进行的任何改变也会影响到 L，因此在执行 modify2()后，L 发生了改变，如图 4-2 所示。



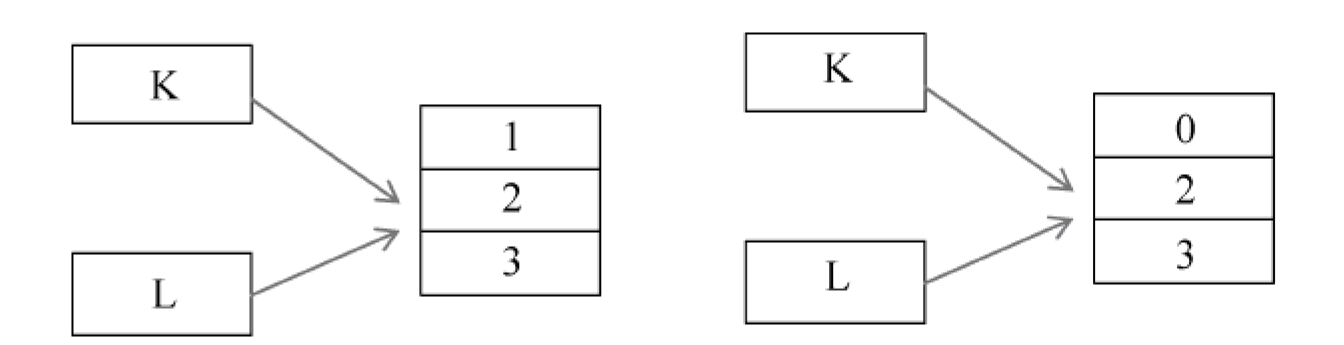


图 4-2　执行 modify2 前后示意图

下面两个例子也是函数内部修改实参的值。

```
def modify(v, item):  #为列表增加元素
    v.append(item)
#主程序
a = [2]
modify(a,3)
print(a)              #输出为[2, 3]
```

程序运行结果为：

```
[2, 3]
```

再如修改字典元素值：

```
def modify(d):   #修改字典元素值或为字典增加元素
    d['age'] = 38
#主程序
a = {'name':'Dong', 'age':37, 'sex':'Male'}
print(a)         #输出为{'age': 37, 'name': 'Dong', 'sex': 'Male'}
modify(a)
print(a)         #输出为{'age': 38, 'name': 'Dong', 'sex': 'Male'}
```

程序运行结果为：

```
{'sex': 'Male', 'age': 37, 'name': 'Dong'}
{'sex': 'Male', 'age': 38, 'name': 'Dong'}
```

4.2.3　函数参数的类型

在 C 语言中，调用函数时必须依照函数定义时的参数个数以及类型来传递参数，否则将会发生错误，这个是严格进行规定的。然而在 Python 中函数参数定义和传递的方式相比而言就灵活多了。

1. 默认值参数

在于它能够给函数参数提供默认值。比如：

```
def display(a = 'hello',b = 'wolrd'):
    print (a + b)
```

```
#主程序
display()
display(b = 'world')
display(a = 'hello')
display('world')
```

程序运行结果为：

```
hellowolrd
helloworld
hellowolrd
worldwolrd
```

在上面的代码中，分别给 a 和 b 指定了默认参数，即如果不给 a 或者 b 传递参数时，它们就分别采用默认值。在给参数指定了默认值后，如果传参时不指定参数名，则会从左到右依次进行传参，比如 display('world')没有指定'world'是传递给 a 还是 b，则默认从左向右匹配，即传递给 a。

默认值参数如果使用不当，会导致很难发现的逻辑错误。

2. 关键字参数

前面接触到的那种函数参数定义和传递方式叫做位置参数，即参数是通过位置进行匹配的，从左到右，依次进行匹配，这个对参数的位置和个数都有严格的要求。而在 Python 中还有一种是通过参数名字来匹配的，不需要严格按照参数定义时的位置来传递参数，这种参数叫做关键字参数。避免了用户需要牢记位置参数顺序的麻烦。下面举两个例子：

```
def display(a,b):
    print (a)
    print (b)
#主程序
display('hello','world')
```

这段程序是想输出'hello world'，可以正常运行。如果像下面这样写的话，结果可能就不是预期的样子了。

```
def display(a,b):
    print (a)
    print (b)
#主程序
display('hello')                #这样会报错，参数不足
display('world','hello')        #这样会输出'world hello'
```

可以看出在 Python 中默认的是采用位置参数来传参。这样调用函数必须严格按照函数定义时的参数个数和位置来传参，否则将会出现预想不到的结果。下面这段代码采用的就是关键字参数：

```
def display(a,b):
    print (a)
    print (b)
```

下面 2 句达到的效果是相同的。

```
display(a = 'world',b = 'hello')
display(b = 'hello',a = 'world')
```

可以看到通过指定参数名字传递参数的时候,参数位置对结果是没有影响的。

3. 任意个数参数

一般情况下在定义函数时,函数参数的个数是确定的,然而某些情况下是不能确定参数的个数的,比如要存储某个人的名字和它的小名,某些人小名可能有 2 个或者更多个,此时无法确定参数的个数,只需在参数前面加上'*'或者'**'。

```
def storename(name, * nickName):
    print ('real name is %s' % name)
    for nickname in nickName:
        print ('小名',nickname)
#主程序
storename('张海')
storename('张海','小海')
storename('张海','小海','小豆豆')
```

程序运行结果为:

```
real name is 张海
real name is 张海
小名小海
real name is 张海
小名小海
小名小豆豆
```

'*'和'**'表示能够接受 0 到任意多个参数,'*'表示将没有匹配的值都放在同一个元组中,'**'表示将没有匹配的值都放在一个字典中。

假如使用'**':

```
def demo( ** p):
    for item in p.items():
        print(item)
demo(x = 1,y = 2,z = 3)
```

程序运行结果为:

```
('x', 1)
('y', 2)
('z', 3)
```

假如使用'＊'：

```
def demo( * p):
    for item in p:
        print(item,end = " ")
demo(1,2,3)
```

程序运行结果为：

```
1 2 3
```

4.2.4 变量的作用域

当引入函数的概念之后，就出现了变量作用域的问题。变量起作用的范围称为变量的作用域。一个变量在函数外部定义和在函数内部定义，其作用域是不同的。如果用特殊的关键字定义一个变量，也会改变其作用域。本节讨论变量的作用域规则。

1. 局部变量

在函数内定义的变量只在该函数内起作用，称为局部变量。它们与函数外具有相同名的其他变量没有任何关系，即变量名称对于函数来说是局部的。所有局部变量的作用域是它们被定义的块，从它们的名称被定义处开始。函数结束时，其局部变量被自动删除。下面通过一个例子说明局部变量的使用。

```
def fun():
    x = 3
    count = 2
    while count > 0:
        print (x)
        count = count - 1
fun()
print (x)          #错误: NameError: name 'x' is not defined
```

在函数 fun 中，定义变量 x，在函数内部定义的变量作用域都仅限于函数内部，在函数外部是不能够调用的，一般称这种变量为局部变量。所以在函数外 print (x)出现错误提示。

2. 全局变量

还有一种变量叫做全局变量，它是在函数外部定义的，作用域是整个程序。全局变量可以直接在函数里面使用，但是如果要在函数内部改变全局变量值，必须使用 global 关键字进行声明。

```
x = 2                    #全局变量
def fun1():
    print (x, end = " ")
def fun2():
    global x             #在函数内部改变全局变量值必须使用 global 关键字
    x = x + 1
    print (x, end = " ")
fun1()
fun2()
print (x, end = " ")
```

程序运行结果为：

```
2 3 3
```

fun2()函数中如果没有 global x 声明的话，则编译器认为 x 是局部变量，而局部变量 x 又没有创建，从而出错。

在函数内部直接将一个变量声明为全局变量，而在函数外没有定义，在调用这个函数之后，将变量增加为新的全局变量。

如果一个局部变量和一个全局变量重名，则局部变量会“屏蔽”全局变量，也就是局部变量起作用。

4.3 闭包和函数的递归调用

4.3.1 闭包

在 Python 中，闭包(closure)指函数的嵌套。可以在函数内部定义一个嵌套函数，将嵌套函数视为一个对象，所以可以将嵌套函数作为定义它的函数的返回结果。

【例 4-4】 使用闭包的例子。

```
def func_lib():
    def add(x, y):
        return x + y
    return add          #返回函数对象

fadd = func_lib()
print(fadd(1, 2))
```

在函数 func_lib()中定义了一个嵌套函数 add(x, y)，并作为函数 func_lib()的返回值。运行结果为 3。

4.3.2 函数的递归调用

1. 递归调用

函数在执行的过程中直接或间接调用自己本身，称为递归调用。Python 语言允许递归

调用。

【例 4-5】 求 1 到 5 的平方和。

```
def f(x):
    if x == 1:                          # 递归调用结束的条件
        return 1
    else:
        return(f(x - 1) + x * x)        # 调用 f()函数本身
print(f(5))
```

在调用 f 函数的过程中,又调用了 f 函数,这是直接调用本函数。如果在调用 f1 函数过程中要调用 f2 函数,而在调用 f2 函数过程中又要调用 f1 函数,这是间接调用本函数,如图 4-3 所示。

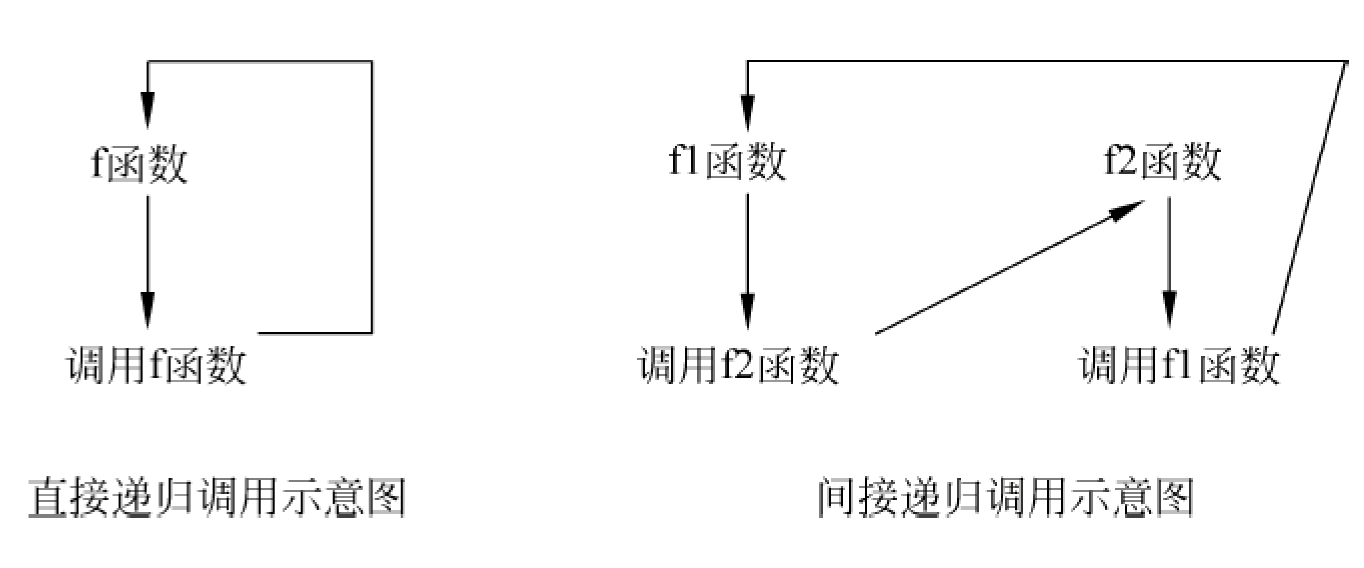


图 4-3 函数的递归调用示意图

从图 4-3 可以看到,递归调用都是无终止的调用自己。程序中不应该出现这种无止境的递归调用,而应该出现有限次数、有终止的递归调用。这可以使用 if 语句来控制,当满足某一条件时递归调用结束。例如:求 1 到 5 的平方和中递归调用结束的条件是 x=1。

【例 4-6】 键盘输入一个整数,求该数的阶乘。

根据求一个数 n 的阶乘的定义 $n!=n(n-1)!$,可写成如下形式:

```
fac(n) = 1                  n = 1
fac(n) = n * fac(n - 1)     (n > 1)
```

程序如下:

```
def fac(n):
    if n == 1:                  # 递归调用结束的条件
        p = 1
    else:
        p = (fac(n - 1) * n)    # 调用 f() 函数本身
    return p
x = int(input("输入一个正整数:"))
print(fac(x))
```

执行以上代码输出结果为:

```
输入一个正整数: 4↙
24
```


思考：根据递归的处理过程，若 fac 函数中没有语句 if n==1:p=1;程序的运行结果将如何？

2. 递归调用的执行过程

递归调用的执行过程分为递推过程和回归过程两部分。这两个过程由递归终止条件控制，即逐层递推，直至递归终止条件，然后逐层回归。递归调用同普通的函数调用一样利用了先进后出的栈结构来实现。每次调用时，在栈中分配内存单元保存返回地址以及参数和局部变量；而与普通的函数调用不同的是，由于递推的过程是一个逐层调用的过程，因此存在一个逐层连续的参数入栈过程，调用过程每调用一次自身，把当前参数压栈，每次调用时都首先判断递归终止条件。直到达到递归终止条件为止；接着回归过程不断从栈中弹出当前的参数，直到栈空返回到初始调用处为止。

图 4-4 显示了例 4-3 的递归调用过程。

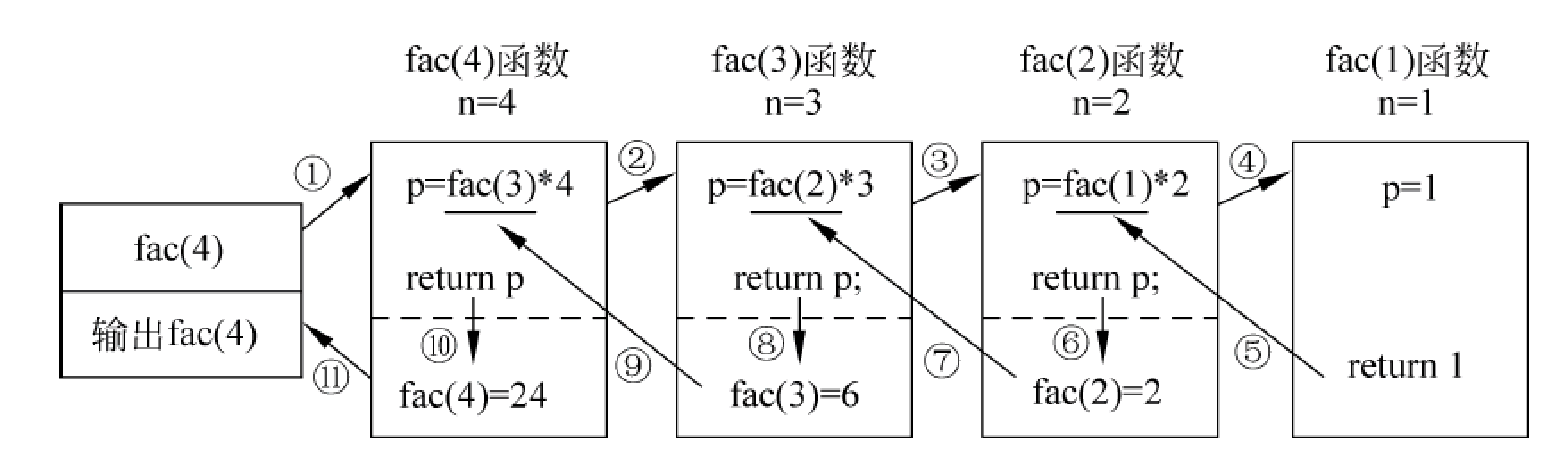


图 4-4 递归调用 n! 的执行过程

注意：无论是直接递归还是间接递归都必须保证在有限次调用之后能够结束，即递归必须有结束条件并且递归能向结束条件发展。例如 fac()函数中的参数 n 在递归调用中每次减 1，总可达到 n==1 的状态而结束。

函数递归调用解决的问题，也可用非递归函数实现，例如上例中，可用循环实现求 n!。但在许多情形下如果不用递归方法，程序算法将十分复杂，很难编写。

下面的实例显示了递归设计技术的效果。

【例 4-7】 汉诺塔(Hanoi)问题。汉诺塔源自于古印度，是非常著名的智力趣题，在很多算法书籍和智力竞赛中都有涉及。有 A、B、C 三根柱子(如图 4-5 所示)，A 柱上有 n 个大小不等的盘子，大盘在下，小盘在上。要求将所有盘子由 A 柱搬动到 C 柱上，每次只能搬动一个盘子，搬动过程中可以借助任何一根柱子，但必须满足大盘在下，小盘在上。

编程求解汉诺塔问题并打印出搬动的步骤。

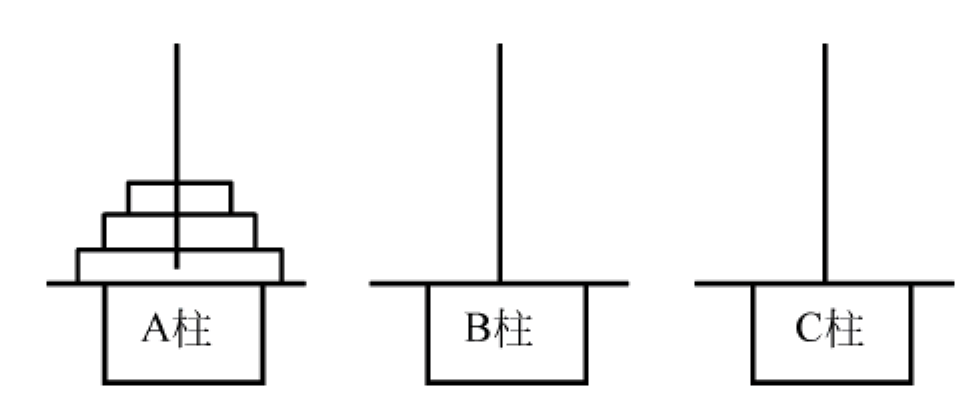


图 4-5 汉诺塔

分析：

① A 柱只有一个盘子的情况：A 柱→C 柱；

② A 柱有两个盘子的情况：小盘 A 柱→B 柱，大盘 A 柱→C 柱，小盘 B 柱→C 柱。

③ A 柱有 n 个盘子的情况：将此问题看成上面 $n-1$ 个盘子和最下面第 n 个盘子的情况。$n-1$ 个盘子 A 柱→B 柱，第 n 个盘子 A 柱→C 柱，$n-1$ 个盘子 B 柱→C 柱。问题转化成搬动 $n-1$ 个盘子的问题，同样，将 $n-1$ 个盘子看成上面 $n-2$ 个盘子和下面第 $n-1$ 个盘子的情况，进一步转化为搬动 $n-2$ 个盘子的问题，……，类推下去，一直到最后成为搬动一个盘子的问题。

这是一个典型的递归问题，递归结束于只搬动一个盘子。

算法可以描述为：

① $n-1$ 个盘子 A 柱→B 柱，借助于 C 柱；

② 第 n 个盘子 A 柱→C 柱；

③ $n-1$ 个盘子 B 柱→C 柱，借助于 A 柱。

其中步骤①和步骤③继续递归下去，直至搬动一个盘子为止。由此，可以定义两个函数，一个是递归函数，命名为 hanoi（n，source，temp，target），实现将 n 个盘子从源柱 source 借助中间柱 temp 搬到目标柱 target；另一个命名为 move（source，target），用来输出搬动一个盘子的提示信息。

```
def move(source, target):
    print(source,"==>",target)
def hanoi(n, source, temp, target):
    if(n==1):
        move(source,target)
    else:
        hanoi(n-1,source,target,temp)      #将 n-1 个盘子搬到中间柱
        move(source,target)                #将最后一个盘子搬到目标柱
        hanoi(n-1,temp,source,target)      #将 n-1 个盘子搬到目标柱
#主程序
n=int(input("输入盘子数:"))
print("移动",n,"个盘子的步骤是:")
hanoi(n,'A','B','C')
```

执行以上代码输出结果为：

```
输入盘子数:3↙
移动 3 个盘子的步骤是:
A==>C
A==>B
C==>B
A==>C
B==>A
B==>C
A==>C
```

注意：计算一个数的阶乘的问题可以利用递归函数和非递归函数解决，对于 Hanoi 塔问题，为其设计一个非递归程序却不是一件简单的事情。

4.4 内 置 函 数

内置函数(built-in functions)又称系统函数，或内建函数，是指 Python 本身所提供的函数，任何时候都可以使用。Python 常用的内置函数有数学运算函数、转换函数和随机数函数等。

4.4.1 数学运算函数

数学运算函数完成算术运算，见表 4-1 所示。

表 4-1 数学运算函数

函　数	具 体 说 明
abs(x)	求绝对值。参数可以是整型，也可以是复数；若参数是复数，则返回复数的模
complex([real[, imag]])	创建一个复数
divmod(a, b)	分别取商和余数。注意：整型、浮点型都可以
float(x)	将一个字符串或数转换为浮点数。如果无参数将返回 0.0
int([x[, base]])	将一个字符转换为 int 类型，base 表示进制
long([x[, base]])	将一个字符转换为 long 类型
pow(x, y)	返回 x 的 y 次幂
range([start], stop[, step])	产生一个序列，默认从 0 开始
round(x[, n])	四舍五入
sum(iterable[, start])	对集合求和
oct(x)	将一个数字转化为八进制
hex(x)	将整数 x 转换为十六进制字符串
chr(i)	返回整数 i 对应的 ASCII 字符
bin(x)	将整数 x 转换为二进制字符串
bool(x)	将 x 转换为 Boolean 类型
sin(x)	返回 x 弧度的正弦值
cos(x)	返回 x 弧度的余弦值
sqrt(x)	返回数字 x 的平方根

4.4.2 集合操作函数

集合操作函数完成对集合操作，见表 4-2 所示。

表 4-2 集合操作函数

函　数	具 体 说 明
format(value [, format_spec])	格式化输出字符串。格式化的参数顺序从 0 开始，如“I am {0}, I like {1}”
unichr(i)	返回给定 int 类型的 unicode
enumerate(sequence[,start = 0])	返回一个可枚举的对象，该对象的 next()方法将返回一个 tuple

续表

函　　数	具体说明
max(iterable[, args...][key])	返回集合中的最大值
min(iterable[, args...][key])	返回集合中的最小值
dict([arg])	创建数据字典
list([iterable])	将一个集合类转换为另外一个集合类
set()	set 对象实例化
frozenset([iterable])	产生一个不可变的 set
str([object])	转换为 string 类型
sorted(iterable)	集合排序
tuple([iterable])	生成一个 tuple 类型
xrange([start], stop[, step])	xrange()函数与 range()类似，但 xrnage()并不创建列表，而是返回一个 xrange 对象，它的行为与列表相似，但是只在需要时才计算列表值，当列表很大时，这个特性能为我们节省内存
len(s)	返回集合长度

4.4.3　字符串函数

常用的 Python 字符串操作如字符串的替换、删除、截取、复制、连接、比较、查找、分割。具体字符串函数见表 4-3 所示。

表 4-3　字符串函数

函　　数	描　　述
string. capitalize()	把字符串的第一个字符大写
string. count(str, beg=0, end=len(string))	返回 str 在 string 里面出现的次数，如果 beg 或者 end 指定则返回指定范围内 str 出现的次数
string. decode(encoding='UTF-8')	以 encoding 指定的编码格式解码 string
string. endswith(obj, beg=0, end=len(string))	检查字符串是否以 obj 结束，如果 beg 或者 end 指定则检查指定的范围内是否以 obj 结束，如果是返回 True，否则返回 False
string. find(str, beg=0, end=len(string))	检测 str 是否包含在 string 中，如果 beg 和 end 指定范围，则检查是否包含在指定范围内，如果是返回开始的索引值，否则返回−1
string. index(str, beg=0, end=len(string))	跟 find()方法一样，只不过如果 str 不在 string 中会报一个异常
string. isalnum()	如果 string 至少有一个字符并且所有字符都是字母或数字则返回 True，否则返回 False
string. isalpha()	如果 string 至少有一个字符并且所有字符都是字母则返回 True，否则返回 False
string. isdecimal()	如果 string 只包含十进制数字则返回 True，否则返回 False
string. isdigit()	如果 string 只包含数字则返回 True，否则返回 False
string. islower()	如果 string 中包含至少一个区分大小写的字符，并且所有这些(区分大小写的)字符都是小写，则返回 True，否则返回 False
string. isnumeric()	如果 string 中只包含数字字符，则返回 True，否则返回 False
string. isspace()	如果 string 中只包含空格，则返回 True，否则返回 False
string. istitle()	如果 string 是标题化的(见 title())则返回 True，否则返回 False

续表

函　　数	描　　述
string. isupper()	如果 string 中包含至少一个区分大小写的字符,并且所有这些(区分大小写的)字符都是大写,则返回 True,否则返回 False
string. join(seq)	以 string 作为分隔符,将 seq 中所有的元素(的字符串表示)合并为一个新的字符串
string. ljust(width)	返回一个原字符串左对齐,并使用空格填充至长度 width 的新字符串
string. lower()	转换 string 中所有大写字符为小写
string. lstrip()	截掉 string 左边的空格
max(str)	返回字符串 str 中最大的字母
min(str)	返回字符串 str 中最小的字母
string. replace(str1, str2, num)	把 string 中 str1 替换成 str2,如果 num 指定则替换不超过 num 次
string. rfind (str, beg = 0, end = len (string))	类似于 find()函数,不过是从右边开始查找
string. rindex(str, beg=0,end=len (string))	类似于 index(),不过是从右边开始
string. rstrip()	删除 string 字符串末尾的空格
string. split (str = "", num = string. count(str))	以 str 为分隔符切片 string,如果 num 有指定值,则仅分隔 num 个子字符串
string. startswith(obj, beg=0,end=len(string))	检查字符串是否是以 obj 开头,是则返回 True,否则返回 False。如果 beg 和 end 指定值,则在指定范围内检查
string. upper()	转换 string 中的小写字母为大写

例如:分割字和组合字符串函数应用实例。

```
str1 = "hello world Python";
list1 = str1.split(" ");                #按空格分割字符串 str1,形成列表 list1
print(list1);                           #结果是['hello', 'world', 'Python']
str1 = "hello world\nPython";
list1 = str1.splitlines();              #按换行符分割字符串 str1,形成列表 list1
print(list1);
list1 = ["hello", "world", "Python"]
str1 = "#"
print(str1.join(list1))                 #用#连接列表元素形成字符串 str1
```

结果是:

```
['hello', 'world', 'Python']
['hello world', 'Python']
hello#world#Python
```

4.4.4 反射函数

反射函数主要用于获取类型、对象的标识、基类等操作,见表 4-4 所示。

表 4-4　反射函数

函　　数	具 体 说 明
getattr(object, name [, defalut])	获取一个类的属性
globals()	返回一个描述当前全局符号表的字典
hasattr(object, name)	判断对象 object 是否包含名为 name 的特性
hash(object)	如果对象 object 为哈希表类型,返回对象 object 的哈希值
id(object)	返回对象的唯一标识
isinstance(object, classinfo)	判断 object 是否是 class 的实例
issubclass(class, classinfo)	判断是否是子类
locals()	返回当前的变量列表
map(function, iterable, ...)	遍历每个元素,执行 function 操作
memoryview(obj)	返回一个内存镜像类型的对象
next(iterator[, default])	类似于 iterator. next()
object()	基类
property([fget[, fset[, fdel[, doc]]]])	属性访问的包装类,设置后可以通过 c. x=value 等来访问 setter 和 getter
reload(module)	重新加载模块
setattr(object, name, value)	设置属性值
repr(object)	将一个对象变幻为可打印的格式
staticmethod	声明静态方法,是个注解
super(type[, object-or-type])	引用父类
type(object)	返回该 object 的类型
vars([object])	返回对象的变量,若无参数与 dict()方法类似

4.4.5　I/O 函数

I/O 函数主要用于输入/输出等操作,见表 4-5 所示。

表 4-5　I/O 函数

函　　数	描　　述
file(filename[,mode[,bufsize]])	file 类型的构造函数,作用为打开一个文件,如果文件不存在且 mode 为写或追加时,文件将被创建。添加'b'到 mode 参数中,将对文件以二进制形式操作。添加'+'到 mode 参数中,将允许对文件同时进行读/写操作: ✍参数 filename: 文件名称 ✍参数 mode: 'r'(读)、'w'(写)、'a'(追加) ✍参数 bufsize: 如果为 0 表示不进行缓冲,如果为 1 表示进行缓冲,如果是一个大于 1 的数表示缓冲区的大小
input([prompt])	获取用户输入,输入都是作为字符串处理
open(name[,mode[,buffering]])	打开文件,推荐使用 open
print()	打印函数

4.5 模　　块

模块(module)能够有逻辑地组织 Python 代码段。把相关的代码分配到一个模块里能让代码更好用,更易懂。简单地说,模块就是一个保存了 Python 代码的文件。模块里能定义函数、类和变量。

在 Python 中模块和 C 语言中的头文件以及 Java 中的包很类似,比如在 Python 中要调用 sqrt 函数,必须用 import 关键字引入 math 这个模块,下面就来学习 Python 中的模块。

4.5.1 import 导入模块

1. 导入模块方式

在 Python 中用关键字 import 来导入某个模块。方式如下:

import 模块名　　　#导入模块

比如要引用模块 math,就可以在文件最开始的地方用 import math 来导入。

在调用模块中的函数时,必须这样调用:

模块名.函数名

例如:

```
import math                  #导入 math 模块
print ("50 的平方根: ", math.sqrt(50))
y = math. pow(5,2)
print ("5 的 3 次方: ",y)    #5 的 3 次方: 125.0
```

为什么必须加上模块名这样调用呢?因为可能存在这样一种情况:在多个模块中含有相同名称的函数,此时如果只是通过函数名来调用,解释器无法知道到底要调用哪个函数。所以如果像上述这样导入模块的时候,调用函数必须加上模块名。

有时候只需要用到模块中的某个函数,只需要引入该函数即可,此时可以通过语句:

from 模块名 import 函数名 1,函数名 2....

通过这种方式引入的时候,调用函数时只能给出函数名,不能给出模块名,但是当两个模块中含有相同名称函数的时候,后面一次引入会覆盖前一次引入。

也就是说假如模块 A 中有函数 fun(),在模块 B 中也有函数 fun(),如果引入 A 中的 fun 在先、B 中的 fun 在后,那么当调用 fun 函数的时候,会去执行模块 B 中的 fun 函数。

如果想一次性导入 math 中所有的东西,还可以通过:

```
from math import *
```

这提供了一个简单的方式来导入模块中的所有项目,然而不建议过多地使用这种方式。

2. 模块位置的搜索顺序

当你导入一个模块，Python 解析器对模块位置的搜索顺序是：

① 当前目录；

② 如果不在当前目录，Python 则搜索在 PYTHON PATH 环境变量下的每个目录。

③ 如果都找不到，Python 会查看由安装过程决定的默认目录。

模块搜索路径存储在 system 模块的 sys. path 变量中。变量里包含当前目录，PYTHON PATH 和由安装过程决定的默认目录。

例如：

```
>>> import sys
>>> print(sys.path)
```

输出结果：

```
['', 'D:\\Python\\Python35-32\\Lib\\idlelib', 'D:\\Python\\Python35-32\\python35.zip', 'D:\\Python\\Python35-32\\DLLs', 'D:\\Python\\Python35-32\\lib', 'D:\\Python\\Python35-32', 'D:\\Python\\Python35-32\\lib\\site-packages']
```

3. 列举模块内容

dir(模块名)函数返回一个排好序的字符串列表，内容是模块里定义的变量和函数。

例如下一个简单的实例：

```
import math        # 导入 math 模块
content = dir(math)
print (content)
```

输出结果：

```
['_doc_', '_loader_', '_name_', '_package_', '_spec_', 'acos', 'acosh', 'asin', 'asinh', 'atan', 'atan2', 'atanh', 'ceil', 'copysign', 'cos', 'cosh', 'degrees', 'e', 'erf', 'erfc', 'exp', 'expm1', 'fabs', 'factorial', 'floor', 'fmod', 'frexp', 'fsum', 'gamma', 'gcd', 'hypot', 'inf', 'isclose', 'isfinite','isinf', 'isnan', 'ldexp', 'lgamma', 'log', 'log10', 'log1p', 'log2', 'modf', 'nan', 'pi', 'pow', 'radians', 'sin', 'sinh', 'sqrt', 'tan', 'tanh', 'trunc']
```

在这里，特殊字符串变量__name__指模块的名字，__file__指该模块所在文件名，__doc__指该模块的文档字符串。

4.5.2 定义自己的模块

在 Python 中，每个 Python 文件都可以作为一个模块，模块的名字就是文件的名字。

比如有这样一个文件 fibo. py，在 fibo. py 中定义了 3 个函数 add()，fib()，fib2()：

```
#fibo.py
#斐波那契(fibonacci)数列模块
def fib(n):              #定义到 n 的斐波那契数列
    a, b = 0, 1
    while b < n:
        print(b, end = ' ')
        a, b = b, a + b
    print()
def fib2(n):             #返回到 n 的斐波那契数列
    result = []
    a, b = 0, 1
    while b < n:
        result.append(b)
        a, b = b, a + b
    return result
def add(a,b):
    return a + b
```

那么在其他文件(如 test.py)中就可以如下使用：

```
#test.py
import fibo
```

加上模块名称来调用函数：

```
fibo.fib(1000)      #结果是 1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144 233 377 610 987
fibo.fib2(100)      #结果是[1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89]
test.add(2,3)       #结果是 5
```

当然也可以通过“from fibo import add，fib ，fib2”来引入。
直接用函数名来调用函数：

```
fib(500)      #结果是 1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144 233 377
```

如果想列举 fibo 模块中定义的属性列表如下：

```
import fibo
dir(fibo)     #得到自定义模块 fibo 中定义的变量和函数
```

输出结果：

```
['_name_', 'fib', 'fib2', 'add']
```

下面学习一些常用标准模块。

4.5.3 time 模块

在 Python 中，通常有 2 种方式来表示时间：

① 时间戳，是从 1970 年 1 月 1 日 00:00:00 开始到现在的秒数。

② 时间元组 struct_time，其中共有九个元素。具体有：tm_year(年，比如 2011)，tm_mon(月)，tm_mday(日)，tm_hour(小时，0～23)，tm_min(分，0～59)，tm_sec(秒，0～59)，tm_wday(星期，0～6，0 表示周日)，tm_yday(一年中的第几天，1～366)，tm_isdst(是否是夏令时，默认为 1 夏令时)。

time 模块包含既有时间处理的函数，也有转换时间格式的函数。见表 4-6 所示。

表 4-6 time 模块中的函数

函　　数	描　　述
time. asctime([tupletime])	接受时间元组并返回一个可读的形式为"Tue Dec 11 18:07:14 2008"(2008 年 12 月 11 日周二 18 时 07 分 14 秒)的 24 个字符的字符串
time. clock()	用以浮点数计算的秒数返回当前的 CPU 时间。用来衡量不同程序的耗时，比 time. time()更有用
time. ctime([secs])	作用相当于 asctime(localtime(secs))，获取当前时间字符串
time. gmtime([secs])	接收时间戳(1970 纪元后经过的浮点秒数)并返回时间元组 t
time. localtime([secs])	接收时间戳(1970 纪元后经过的浮点秒数)并返回当地时间的时间元组 t
time. mktime(tupletime)	接收时间元组并返回时间戳(1970 纪元后经过的浮点秒数)
time. sleep(secs)	推迟调用线程的运行，secs 指秒数
time. strftime(fmt[,tupletime])	接收以时间元组，并返回以可读字符串表示的当地时间，格式由 fmt 决定
time. strptime(str,fmt='%a %b %d %H:%M:%S %Y')	根据 fmt 的格式把一个时间字符串解析为时间元组
time. time()	返回当前时间的时间戳(1970 纪元后经过的浮点秒数)

例如：

```
>>> import time
>>> time.localtime()                          #将当前时间转换为 struct_time 时间元组
    time.struct_time(tm_year = 2016, tm_mon = 7, tm_mday = 30, tm_hour = 10, tm_min = 52, tm_
sec = 45, tm_wday = 5, tm_yday = 212, tm_isdst = 0)
>>> time.localtime(1469847200.2749472)        #将时间戳转换为 struct_time 时间元组
    time.struct_time(tm_year = 2016, tm_mon = 7, tm_mday = 30, tm_hour = 10, tm_min = 53, tm_
sec = 20, tm_wday = 5, tm_yday = 212, tm_isdst = 0)
>>> time.time()                               #返回当前时间的时间戳，是一个浮点数.
    1469847200.2749472
>>> time.mktime(time.localtime())             #将一个 struct_time 转化为时间戳
    1469847200.2749472
>>> time.strptime('2016 - 05 - 05 16:37:06', '%Y - %m - %d %X')
                                              #把一个格式化时间字符串转为 struct_time
```

```
    time.struct_time(tm_year = 2016, tm_mon = 5, tm_mday = 5, tm_hour = 16, tm_min = 37, tm_
sec = 6, tm_wday = 3, tm_yday = 126, tm_isdst = -1)
#把一个时间元组 struct_time(如由 time.localtime()和 time.gmtime()返回)转化为格式化的时
间字符串.
>>> time.strftime("%Y-%m-%d %X", time.localtime())
    '2016-07-30 10:58:01'
```

4.5.4 日历(calendar)模块

此模块的函数都是与日历相关的,例如打印某月的字符月历。星期一是默认的每周第一天,星期天是默认的最后一天。更改设置需调用 calendar.setfirstweekday()函数。模块包含的函数见表 4-7 所示。

表 4-7 日历(calendar)模块中的函数

函　数	描　述
calendar(year,w=2,l=1,c=6)	返回一个多行字符串格式的 year 年年历,3 个月一行,间隔距离为 c。每日宽度间隔为 w 字符。每行长度为 21* w+18+2* c。l 是每星期行数
firstweekday()	返回当前每周起始日期的设置。默认情况下,首次载入 calendar 模块时返回 0,即星期一
isleap(year)	是闰年返回 True,否则为 False
leapdays(y1,y2)	返回在 Y1、Y2 两年之间的闰年总数
month(year,month,w=2,l=1)	返回一个多行字符串格式的 year 年 month 月日历,两行标题,一周一行。每日宽度间隔为 w 字符。每行的长度为 7* w+6。l 是每星期的行数
monthcalendar(year,month)	返回一个整数的单层嵌套列表。每个子列表装载代表一个星期的整数。year 年 month 月外的日期都设为 0;范围内的日子都由该月第几日表示,从 1 开始
monthrange(year,month)	返回两个整数。第一个是该月的星期几的日期码,第二个是该月的日期码。日从 0(星期一)到 6(星期日);月从 1 到 12
setfirstweekday(weekday)	设置每周的起始日期码。0(星期一)到 6(星期日)
timegm(tupletime)	和 time.gmtime 相反,接收一个时间元组形式,返回该时刻的时间辍(1970 纪元后经过的浮点秒数)
weekday(year,month,day)	返回给定日期的日期码。0(星期一)到 6(星期日)。月份为 1(1 月)到 12(12 月)

4.5.5 日期时间(datetime)模块

datetime 模块为日期和时间处理同时提供了更直观、更容易调用的函数方法。支持日期和时间运算的同时,还有更有效的处理和格式化输出。同时该模块还支持时区处理。

datetime 模块还包含三个类 date、time 和 datetime。

1. date 类

date 类对象表示一个日期。日期由年、月、日组成。

date 类的构造函数如下：

date(year, month, day)：构造函数，接受年、月、日三个参数，返回一个 date 对象

其常用函数方法：

✍timetuple()　返回一个 time 的时间格式对象。等价于 time.localtime()。

✍today()　返回当前日期 date 对象。等价于 fromtimestamp(time.time())。

✍toordinal()　返回公元公历开始到现在的天数。公元 1 年 1 月 1 日为 1。

✍weekday()　返回星期几。0(星期一)到 6(星期日)。

✍year,month,day　返回 date 对象的年、月、日。

2. time 类

time 类表示时间，由时、分、秒以及微秒组成。

time 类的构造函数如下：

```
class datetime.time(hour[ , minute[ , second[ , microsecond[ , tzinfo] ] ] ] )
```

其中 hour 的范围为[0, 24)，minute 的范围为[0, 60)，second 的范围为[0, 60)，microsecond 的范围为[0, 1000000)。

其常用函数方法：

✍time([hour[, minute[, second[, microsecond[, tzinfo]]]]])　构造函数，返回一个 time 对象。所有参数均为可选。

✍dst()　返回时区信息的描述。如果实例是没有 tzinfo 参数则返回空。

✍isoformat()　返回 HH:MM:SS[.mmmmmm][+HH:MM]格式字符串。

3. datetime 类

datetime 模块还包含一个 datetime 类，通过 from datetime import datetime 导入的才是 datetime 这个类。

如果仅导入 import datetime，则必须引用全名 datetime.datetime。

datetime 类的构造函数如下：

```
datetime(year, month, day[, hour[, minute[, second[, microsecond[,tzinfo]]]]])
```

该构造函数返回一个 datetime 对象。year, month, day 为必选参数。

其常用函数方法：

✍datetime.now()　返回当前日期和时间，其类型是 datetime。

✍combine()　根据给定 date, time 对象合并后，返回一个对应值的 datetime 对象。

✍ctime()　返回 ctime 格式的字符串。

✍date()　返回具有相同 year、month、day 的 date 对象。

✍fromtimestamp()　根据时间戳数值，返回一个 datetime 对象。

✍now()　返回当前时间。

例如：

```
>>> from datetime import date
>>> now = date.today()                    #创建表示今天日期的 date 类对象
>>> now
datetime.date(2016, 7, 30)
>>> now.year
2016
>>> now.timetuple()                       #将当前日期转换为 struct_time 时间元组
time.struct_time(tm_year=2016, tm_mon=7, tm_mday=30, tm_hour=0, tm_min=0, tm_sec=0,
tm_wday=5, tm_yday=212, tm_isdst=-1)
>>> birthday = date(1974, 7, 20)          #创建表示日期的 date 类对象
>>> age = now - birthday                  #age 是 datetime.timedelta
>>> age.days
15351                                     #两个日期相差的天数
#时间加减
>>> from datetime import datetime, timedelta
>>> now = datetime(2016, 5, 18, 16, 57, 13)  #2016 年 5 月 18 号 16 点 57 分 13 秒
>>> now + timedelta(hours=10)             #增加 10 个小时
datetime.datetime(2016, 5, 19, 2, 57, 13)
>>> now - timedelta(days=1)               #减 1 天
datetime.datetime(2016, 5, 17, 16, 57, 13)
>>> now + timedelta(days=2, hours=12)     #增加 2 天,12 个小时
datetime.datetime(2016, 5, 21, 4, 57, 13)
```

4.5.6 random 模块

随机数可以用于数学、游戏等领域中，还经常被嵌入到算法中，用以提高算法效率，并提高程序的安全性。随机数函数在 random 模块中，常用随机数函数见表 4-8 所示。

表 4-8 random 模块中的函数

函　　数	描　　述
random.choice(seq)	从序列的元素中随机挑选一个元素，比如 random.choice(range(10))，从 0 到 9 中随机挑选一个整数
random.randrange ([start,] stop [,step])	从指定范围内，按指定 step 递增的集合中获取一个随机数，step 默认值为 1，比如 random.randrange(6)，从 0 到 5 中随机挑选一个整数
random.random()	随机生成下一个实数，它在[0,1)范围内
random.seed([x])	改变随机数生成器的种子 seed。如果你不了解其原理，你不必特别去设定 seed，Python 会帮你选择 seed
random.shuffle(list)	将序列的所有元素随机排序
random.uniform(x, y)	随机生成下一个实数，它在[x,y]范围内

4.5.7 math 模块和 cmath 模块

math 模块实现了许多对浮点数的数学运算函数，这些函数一般是对 C 语言库中同名函数的简单封装。math 模块的数学运算函数见表 4-9 所示。

表 4-9　math 模块的数学运算函数

函　　数	说　　明
math.e	自然常数 e
math.pi	圆周率 pi
math.degrees(x)	弧度转度
math.radians(x)	度转弧度
math.exp(x)	返回 e 的 x 次方
math.expm1(x)	返回 e 的 x 次方减 1
math.log(x[,base])	返回 x 的以 base 为底的对数，base 默认为 e
math.log10(x)	返回 x 的以 10 为底的对数
math.pow(x,y)	返回 x 的 y 次方
math.sqrt(x)	返回 x 的平方根
math.ceil(x)	返回不小于 x 的整数
math.floor(x)	返回不大于 x 的整数
math.trunc(x)	返回 x 的整数部分
math.modf(x)	返回 x 的小数和整数
math.fabs(x)	返回 x 的绝对值
math.fmod(x,y)	返回 x%y(取余)
math.factorial(x)	返回 x 的阶乘
math.hypot(x,y)	返回以 x 和 y 为直角边的斜边长
math.copysign(x,y)	若 y<0，返回-1 乘以 x 的绝对值；否则，返回 x 的绝对值
math.ldexp(m,i)	返回 m 乘以 2 的 i 次方
math.sin(x)	返回 x(弧度)的三角正弦值
math.asin(x)	返回 x(弧度)的反三角正弦值
math.cos(x)	返回 x(弧度)的三角余弦值
math.acos(x)	返回 x(弧度)的反三角余弦值
math.tan(x)	返回 x(弧度)的三角正切值
math.atan(x)	返回 x(弧度)的反三角正切值
math.atan2(x,y)	返回 x/y(弧度)的反三角正切值

例如：

```
>>> import math
>>> math.pow(5,3)      #结果 125.0
>>> math.sqrt(3)       #结果 1.7320508075688772
>>> math.ceil(5.2)     #结果 6.0
>>> math.floor(5.8)    #结果 5.0
>>> math.trunc(5.8)    #结果 5
```

另外，在 Python 中 cmath 模块包含了一些用于复数运算的函数。cmath 模块的函数跟 math 模块函数基本一致，区别是 cmath 模块运算的是复数，math 模块运算的是数学运算。

```
>>> import cmath
>>> cmath.sqrt(-1)       #结果 1j
>>> cmath.sqrt(9)        #结果 (3+0j)
```

```
>>> cmath.sin(1)      #结果 (0.8414709848078965 + 0j)
>>> cmath.log10(100) #结果 (2 + 0j)
```

4.6 游戏初步

【案例 4-1】 扑克牌发牌程序。

4 名牌手打牌，计算机随机将 52 张牌(不含大小鬼)发给 4 名牌手，在屏幕上显示每位牌手的牌。程序的运行效果如图 4-6 所示。

```
Python 3.5.1 Shell
File  Edit  Shell  Debug  Options  Window  Help
Python 3.5.1 (v3.5.1:37a07cee5969, Dec  6 2015, 01:38:48) [MSC v.1900 32 bit (Intel)] on win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>>
======= RESTART: K:/2016书稿/夏敏捷Python书稿代码/第4章  Python函数与模块/发牌程序控制台版.py =======
[30, 13, 24, 20, 25, 1, 34, 32, 12, 5, 42, 16, 37, 39, 44, 31, 33, 49, 45, 3, 22, 29, 23, 18, 48, 21, 27, 2, 14
, 36, 10, 6, 28, 41, 38, 11, 47, 35, 7, 40, 26, 15, 46, 8, 19, 0, 51, 43, 9, 4, 17, 50]
牌手1:方块10 方块2 方块7 方块K 红桃3 红桃5 红桃8 红桃A 红桃Q 草花10 草花K 黑桃10 黑桃9
牌手2: 方块3 方块9 方块A 红桃10 红桃4 红桃J 草花2 草花5 草花6 草花A 黑桃3 黑桃A 黑桃J
牌手3: 方块5 方块J 方块Q 红桃2 红桃9 红桃K 草花8 草花J 黑桃4 黑桃6 黑桃7 黑桃8 黑桃K
牌手4: 方块4 方块6 方块8 红桃6 红桃7 草花3 草花4 草花7 草花9 草花Q 黑桃2 黑桃5 黑桃Q
>>>
Ln: 10  Col: 4
```

图 4-6 扑克牌发牌运行效果

分析：将要发的 52 张牌，按梅花 0…12，方块 13…25，红桃 26…38，黑桃 39…51 顺序编号并存储在 pocker 列表(未洗牌之前)。也就是说列表某元素存储是 14 则说明是方块 2，26 则说明是红桃 A。gen_pocker(n)随机产生两个位置索引，交换两个位置的牌，进行 100 次随机交换两张牌，从而达到洗牌目的。

发牌时，将交换后 pocker 列表，按顺序加到四个牌手的列表中。

```
import random
n = 52
def gen_pocker(n):                    #交换牌的顺序 100 次,达到洗牌目的
    x = 100
    while(x > 0):
        x = x - 1
        p1 = random.randint(0,n - 1)
        p2 = random.randint(0,n - 1)
        t = pocker[p1]
        pocker[p1] = pocker[p2]
        pocker[p2] = t
    return pocker
def getColor(x):                      #获取牌的花色
    color = ["草花","方块","红桃","黑桃"]
    c = int(x/13)
    if c < 0 or c > = 4:
        return "ERROR!"
    return color[c]
def getValue(x):                      #获取牌的牌面大小
```

```
        value = x % 13
        if value == 0:
            return 'A'
        elif value >= 1 and value <= 9:
            return str(value + 1)
        elif value == 10:
            return 'J'
        elif value == 11:
            return 'Q'
        elif value == 12:
            return 'K'
    def getPuk(x):
        return getColor(x) + getValue(x)
    #主程序
    (a,b,c,d) = ([],[],[],[])                       #a,b,c,d四个列表分别存储4个人的牌
    pocker = [i for i in range(n)]                  #未洗牌之前
    pocker = gen_pocker(n)                          #洗牌目的
    print(pocker)
    for x in range(13):                             #发牌,每人13张牌
        m = x * 4
        a.append(getPuk(pocker[m]))
        b.append(getPuk(pocker[m + 1]))
        c.append(getPuk(pocker[m + 2]))
        d.append(getPuk(pocker[m + 3]))
    a.sort()                                        #牌手的牌排序,就是相当于理牌,同花色在一起
    b.sort()
    c.sort()
    d.sort()
    print("牌手1",end = ":")
    for x in a:
        print (x,end = " ")
    print("\n牌手2",end = ": ")
    for x in b:
        print (x,end = " ")
    print("\n牌手3",end = ": ")
    for x in c:
        print (x,end = " ")
    print("\n牌手4",end = ": ")
    for x in d:
    print (x,end = " ")
```

【案例4-2】 人机对战井字棋游戏。

在九宫方格内进行,如果一方抢先于某方向(横、竖、斜)连成3子,则获取胜利。游戏中输入方格位置代号,形式如下:

0	1	2
3	4	5
6	7	8

游戏中，board 棋盘存储玩家、计算机落子信息，未落子处为 EMPTY。由于人机对战，需要实现计算机智能性，下面是为这个计算机机器人设计的简单策略：

① 如果有一步棋可以让计算机机器人在本轮获胜，就选那一步走。

② 否则，如果有一步棋可以让玩家在本轮获胜，就选那一步走。

③ 否则，计算机机器人应该选择最佳空位置来走。最佳位置就是中间那个，第二好位置是四个角，剩下的就都算第三好的了。

程序中定义一个元组 BEST_MOVES 存储最佳方格位置

```
#按优劣顺序排序的下棋位置
BEST_MOVES = (4, 0, 2, 6, 8, 1, 3, 5, 7) #最佳下棋位置顺序表
```

按上述规则设计程序，这样就可以实现计算机机器人智能性。

井字棋输赢判断比较简单，不像五子棋赢的连成五子情况很多，这里只有 8 种方式(即 3 颗同样的棋子排成一条直线)。每种获胜方式都被写成一个元组，就可以得到这样嵌套元组 WAYS_TO_WIN。

```
#所有赢的可能情况,例如(0, 1, 2)就是第一行,(0, 4, 8), (2, 4, 6)就是对角线
WAYS_TO_WIN = ((0, 1, 2), (3, 4, 5), (6, 7, 8), (0, 3, 6),
               (1, 4, 7), (2, 5, 8), (0, 4, 8), (2, 4, 6))
```

通过遍历，就可以判断是否赢了。下面就是井字棋游戏代码。

```
#Tic-Tac-Toe 井字棋游戏
#全局常量
X = "X"
O = "O"
EMPTY = " "
#询问是否继续
def ask_yes_no(question):
    response = None
    while response not in ("y", "n"):      #如果输入不是"y", "n",继续重新输入
        response = input(question).lower()
    return response
#输入位置数字
def ask_number(question, low, high):
    response = None
    while response not in range(low, high):
        response = int(input(question))
    return response
#询问谁先走,先走方为 X,后走方为 O
#函数返回计算机方、玩家的角色代号
def pieces():
    go_first = ask_yes_no("玩家你是否先走 (y/n): ")
    if go_first == "y":
        print("\n 玩家你先走.")
```

```
        human = X
        computer = O
    else:
        print("\n 计算机先走.")
        computer = X
        human = O
    return computer, human
#产生新的棋盘
def new_board():
    board = []
    for square in range(9):
        board.append(EMPTY)
    return board
#显示棋盘
def display_board(board):
    board2 = board[:]                    #创建副本,修改不影响原来列表 board
    for i in range(len(board)):
        if board[i] == EMPTY:
            board2[i] = i
    print("\t", board2[0], "|", board2[1], "|", board2[2])
    print("\t", "---------")
    print("\t", board2[3], "|", board2[4], "|", board2[5])
    print("\t", "---------")
    print("\t", board2[6], "|", board2[7], "|", board2[8], "\n")
#产生可以合法走棋位置序列(也就是还未下过子位置)
def legal_moves(board):
    moves = []
    for square in range(9):
        if board[square] == EMPTY:
            moves.append(square)
    return moves
#判断输赢
def winner(board):
    #所有赢的可能情况,例如(0, 1, 2)就是第一行,(0, 4, 8), (2, 4, 6)就是对角线
    WAYS_TO_WIN = ((0, 1, 2), (3, 4, 5), (6, 7, 8), (0, 3, 6),
                   (1, 4, 7), (2, 5, 8), (0, 4, 8), (2, 4, 6))
    for row in WAYS_TO_WIN:
        if board[row[0]] == board[row[1]] == board[row[2]] != EMPTY:
            winner = board[row[0]]
            return winner                #返回赢方
    #棋盘没有空位置
    if EMPTY not in board:
        return "TIE"                     #"平局和棋,游戏结束"
    return False
#人走棋
def human_move(board, human):
    legal = legal_moves(board)
    move = None
    while move not in legal:
```

```
            move = ask_number("你走那个位置? (0 - 8):", 0, 9)
            if move not in legal:
                print("\n 此位置已经落过子了")
        #print("Fine...")
        return move
    #计算机走棋
    def computer_move(board, computer, human):
        #make a copy to work with since function will be changing list
        board = board[:]                          #创建副本,修改不影响原来列表 board
        #按优劣顺序排序的下棋位置
        BEST_MOVES = (4, 0, 2, 6, 8, 1, 3, 5, 7)  #最佳下棋位置顺序表
        #如果计算机能赢,就走那个位置
        for move in legal_moves(board):
            board[move] = computer
            if winner(board) == computer:
                print("计算机下棋位置..." ,move)
                return move
            #取消走棋方案
            board[move] = EMPTY
        #如果玩家能赢,就堵住那个位置
        for move in legal_moves(board):
            board[move] = human
            if winner(board) == human:
                print("计算机下棋位置..." ,move)
                return move
            #取消走棋方案
            board[move] = EMPTY
        #如不是上面情况,也就是这一轮时都赢不了
        #则从最佳下棋位置表中挑出第一个合法位置
        for move in BEST_MOVES:
            if move in legal_moves(board):
                print("计算机下棋位置..." ,move)
                return move
    #转换角色
    def next_turn(turn):
        if turn == X:
            return O
        else:
            return X
    #主函数
    def main():
        computer, human = pieces()
        turn = X
        board = new_board()
        display_board(board)
        while not winner(board):              #当返回 False 继续,否则结束循环
            if turn == human:
                move = human_move(board, human)
                board[move] = human
```

```
            else:
                move = computer_move(board, computer, human)
                board[move] = computer
            display_board(board)
            turn = next_turn(turn)                              # 转换角色
        # 游戏结束输出输赢或和棋信息
        the_winner = winner(board)
        if the_winner == computer:
            print("计算机赢!\n")
        elif the_winner == human:
            print("玩家赢!\n")
        elif the_winner == "TIE":                               # "平局和棋"
            print("平局和棋,游戏结束\n")
# 主程序,很简单就是调用 main()函数
# start the program
main()
input("按任意键退出游戏.")
```

游戏运行效果如下：

```
玩家你是否先走 (y/n): y
玩家你先走.
     0 | 1 | 2
     ---------
     3 | 4 | 5
     ---------
     6 | 7 | 8
你走那个位置? (0 - 8):0
     X | 1 | 2
     ---------
     3 | 4 | 5
     ---------
     6 | 7 | 8
计算机下棋位置... 4
     X | 1 | 2
     ---------
     3 | O | 5
     ---------
     6 | 7 | 8
…略过
计算机下棋位置... 6
     X | X | O
     ---------
     X | O | 5
     ---------
     O | 7 | 8
计算机赢!按任意键退出游戏.
```

4.7 习　　题

1. 编写一个函数,将华氏温度转换为摄氏温度。公式为 $C=(F-32)\times5/9$。

2. 编写一个函数,判断一个数是否为素数,并通过调用该函数求出所有三位数的素数。

3. 编写一个函数,求满足以下条件的最大的 n 值:

$$1^2+2^2+3^2+4^2+\cdots+n^2<1000$$

4. 编写一个函数 multi(),参数个数不限,返回所有参数的乘积。

5. 编写一个函数,功能是求两个正整数 m 和 n 的最大公约数。

6. 编写一个函数,求方程 $ax^2+bx+c=0$ 的根,用 3 个函数分别求当 b^2-4ac 大于 0,等于 0 和小于 0 时的根,并输出结果。要求从主函数输入 a、b、c 的值。

7. 编写一个函数,调用该函数能够打印一个由指定字符组成的 n 行金字塔。其中,指定打印的字符和行数 n 分别由两个形参表示。

8. 编写一个判断完数的函数。完数是指一个数恰好等于它的因子之和,如 $6=1+2+3$,6 就是完数。

9. 编写一个将十进制数转换为二进制数的函数。

10. 编写一个判断字符串是否是回文的函数。回文就是一个字符串从左到右读和从右到左读是完全一样的。例如,"level"、"aaabbaaa"、"ABA"、"1234321"都是回文。

11. 编写函数实现统计字符串中单词的个数并返回。

第 5 章　Python 文件的使用

在程序运行时，数据保存在内存的变量里。内存中的数据在程序结束或关机后就会消失。如果想要在下次开机运行程序时还想使用同样的数据，就需要把数据存储在不易失的存储介质中，比如硬盘、光盘或 U 盘里。不易失存储介质上的数据保存在以存储路径命名的文件中。通过读/写文件，程序就可以在运行时保存数据。在本章中，要学习使用 Pathon 在磁盘上创建、读/写以及关闭文件。本章只讲述基本的的文件操作函数，更多函数请参考 Python 标准文档。

5.1　文　　件

简单地说，文件是由字节组成的信息，在逻辑上具有完整意义，通常在磁盘上永久保存。Windows 系统的数据文件按照编码方式分为两大类，文本文件和二进制文件。文本文件可以处理各种语言所需的字符，只包含基本文本字符，不包括诸如字体、字号、颜色等信息。它可以在文本编辑器和浏览器中显示。即在任何情况下，文本文件都是可读的。

使用其他编码方式的文件即二进制文件，如 Word 文档、PDF、图像和可执行程序等。如果用文本编辑器打开一个 JPG 文件或 Word 文档，会看到一堆乱码，如图 5-1 所示。也就是说，每一种二进制文件都需要自己的处理程序才能打开并操作。

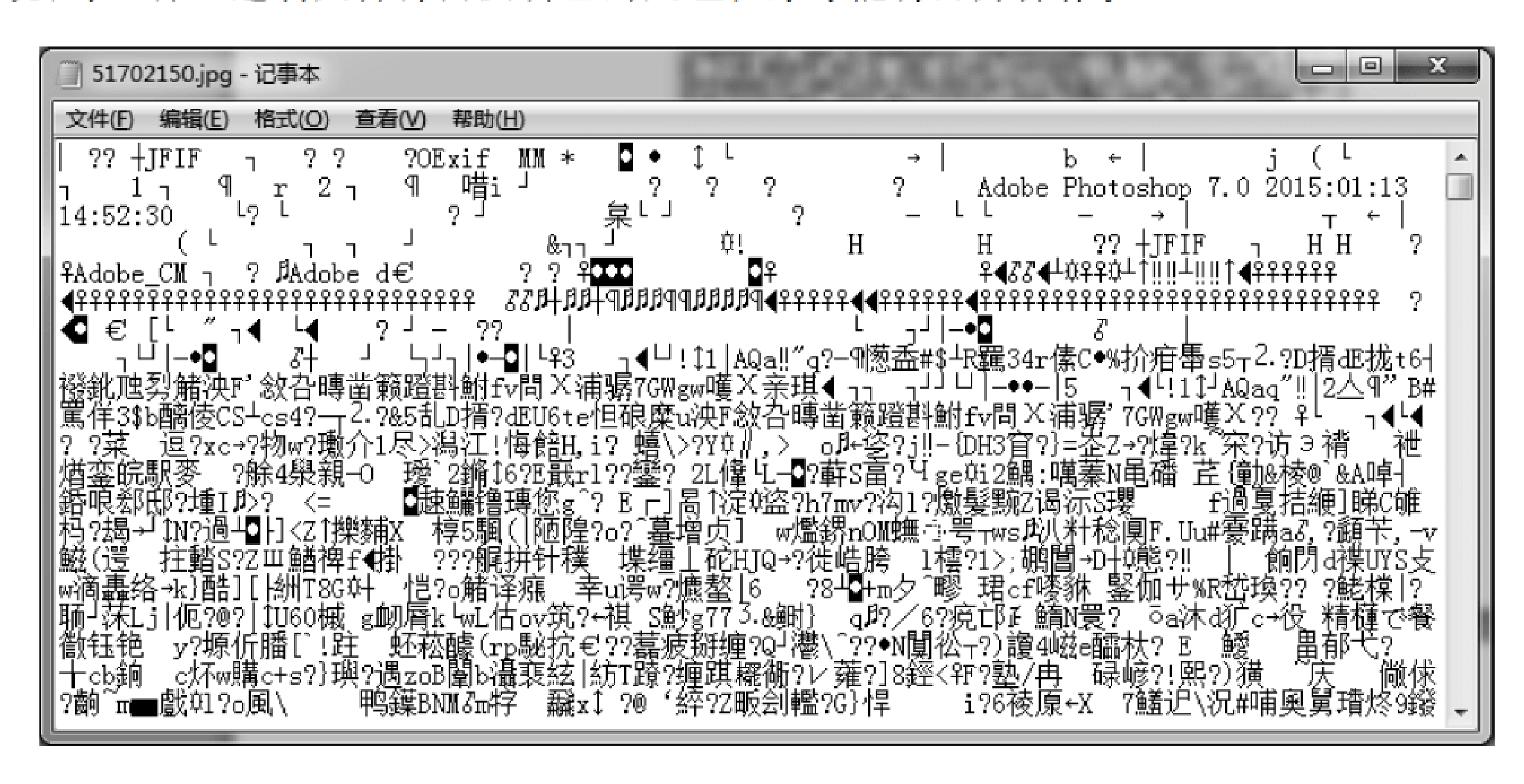


图 5-1　文本编辑器 Notepad 打开 JPG 文件运行效果

在本章中，重点学习文本文件的操作。当然二进制文件的处理也可以使用 Python 提供的模块进行处理。

5.2 文件的访问

对文件的访问是指对文件进行读/写操作。使用文件跟平时生活中使用记事本很相似。我们使用记事本时，需要先打开本子，使用后要合上它。打开记事本后，既可以读取信息，也可以向本子里写。不管哪种情况，都需要知道在哪里进行读/写。我们在记事本中既可以一页页从头到尾地读也可以直接跳转到所需要的地方。

使用文件工作也是一样。在 Python 中对文件的操作通常按照以下三个步骤进行：

① 使用 open()函数打开(或建立)文件，返回一个 file 对象。

② 使用 file 对象的读/写方法对文件进行读/写操作。其中，将数据从外存传输到内存的过程称为读操作，将数据从内存传输到外存的过程称为写操作。

③ 使用 file 对象的 close()方法关闭文件。

5.2.1 打开(建立)文件

在 Python 中要访问文件，必须打开 Python Shell 与磁盘上文件之间的连接。当使用 open()函数打开或建立文件时，会建立文件和使用它的程序之间的连接，并返回代表连接的文件对象。通过文件对象，就可以在文件所在磁盘和程序之间传递文件内容，执行文件上所有后续操作。文件对象有时也称为文件描述符或文件流。

当建立了 Python 程序和文件之间的连接后，就创建了“流”数据，如图 5-2 所示。通常程序使用输入流读出数据，使用输出流写入数据，就好像数据流入到程序并从程序中流出。打开文件后，才能读或写(或读并且写)文件内容。

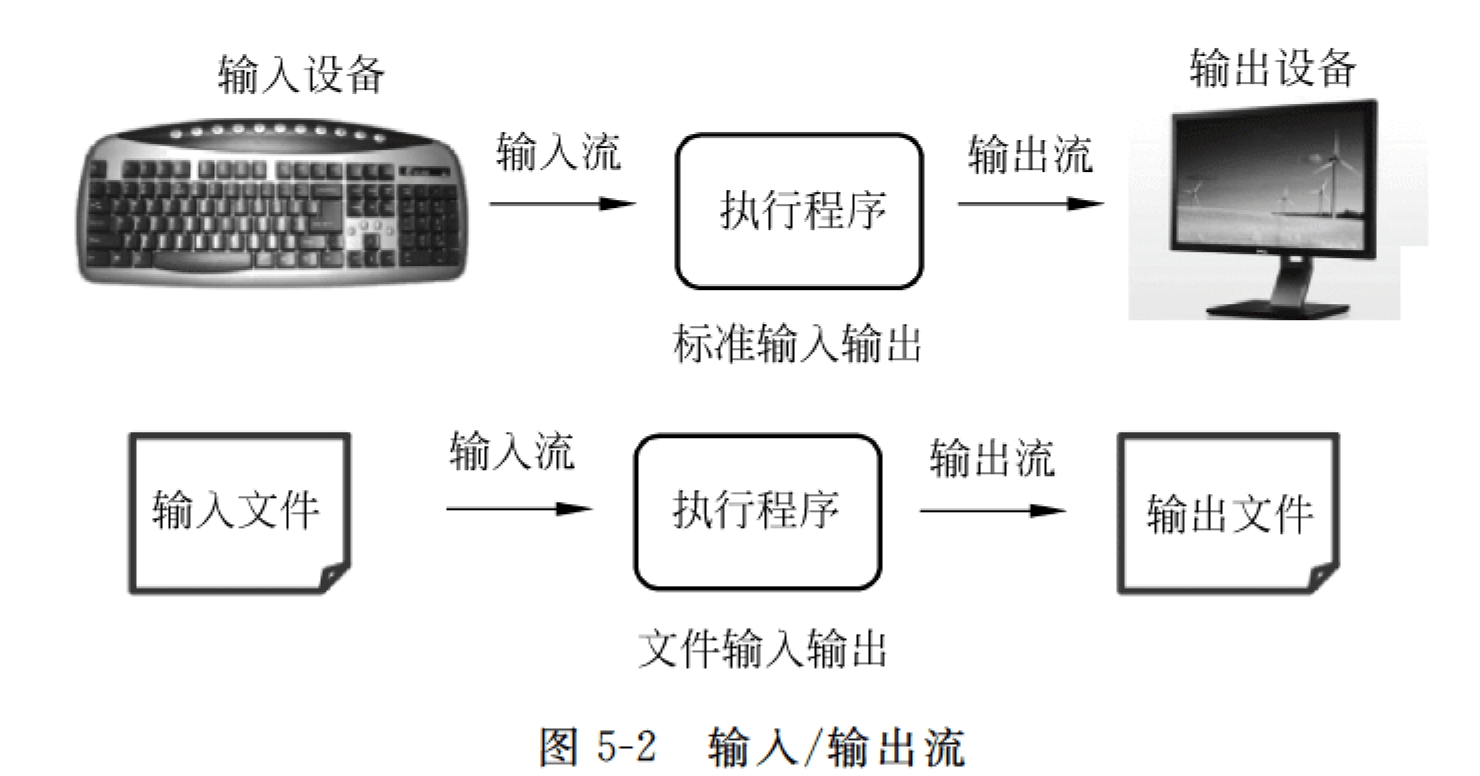


图 5-2 输入/输出流

open()函数用来打开文件。open()函数需要一个字符串路径，表明希望打开文件，并返回一个文件对象。语法如下：

```
fileobj = open(filename[,mode[,buffering]])
```

其中，fileobj 是 open()函数返回的文件对象。参数 filename 文件名是必写参数，它既

可以是绝对路径，也可以是相对路径。模式(mode)和缓冲(buffering)可选。

mode是指明文件类型和操作的字符串，可以使用的值如表5-1所示。

表 5-1 open 函数中 mode 参数常用值

值	描 述
'r'	读模式，如果文件不存在，则发生异常
'w '	写模式，如果文件不存在，则创建文件再打开；如果文件存在，则清空文件内容再打开
'a'	追加模式，如果文件不存在，则创建文件再打开；如果文件存在，打开文件后将新内容追加至原内容之后
'b'	二进制模式，可添加到其他模式中使用
'+'	读/写模式，可添加到其他模式中使用

说明：

① 当mode参数省略，可以获得能读取文件内容的文件对象。即'r'是mode参数的默认值。

② '+'参数指明读和写都是允许的，可以用到其他任何模式中。比如'r+'可以打开一个文本文件并读/写。

③ 'b'参数改变处理文件的方法。通常，Python处理的是文本文件。当处理二进制文件时(比如声音文件或图像文件)，应该在模式参数中增加'b'。比如，可以用'rb'来读取一个二进制文件。

open函数的第三个参数buffering控制缓冲。当参数取0或False时，输入/输出(I/O)是无缓冲的，所有读/写操作直接针对硬盘。当参数取1或True时，I/O有缓冲，此时Python使用内存代替硬盘，使程序运行速度更快，只有使用flush或close时才会将数据写入硬盘。当参数大于1时，表示缓冲区的大小，以字节为单位；负数表示使用默认缓冲区大小。

下面举例说明open函数的使用。

先用记事本创建一个文本文件，取名为hello.txt。输入以下内容保存在helloFile文件夹中：

```
Hello!
Henan  Zhengzhou
```

在交互式环境中输入以下代码：

```
>>> helloFile = open("d:\\python\\hello.txt")
```

这条命令将以读取文本文件的方式打开放在E盘Python文件夹下的hello文件。“读模式”是Python打开文件的默认模式。当文件以读模式打开时，只能从文件中读取数据而不能向文件写入或修改数据。

当调用open()函数时将返回一个文件对象，在本例中文件对象保存在helloFile变量中。

```
>>> print helloFile
<_io.TextIOWrapper name = 'd:\\python\\hello.txt', mode = 'r' encoding = 'cp936'>
```

打开文件对象时可以看到文件名、读/写模式和编码格式。cp936 就是指 Windows 系统里第 936 号编码格式，即 GB2312 的编码。接下来就可以调用 helloFile 文件对象的方法读取文件中的数据了。

5.2.2 读取文本文件

可以调用文件 file 对象的多种方法读取文件内容。

1. read()方法

不设置参数的 read()方法将整个文件的内容读取为一个字符串。read()方法一次读取文件的全部内容，性能根据文件大小而变化，比如 1GB 的文件读取时需要使用同样大小的内存。

【例 5-1】 调用 read()方法读取 hello 文件中的内容。

```
helloFile = open("d:\\python\\hello.txt")
fileContent = helloFile.read()
helloFile.close()
print(fileContent)
```

输出结果：

```
Hello!
Henan Zhengzhou
```

也可以设置最大读入字符数来限制 read()函数一次返回的大小。

【例 5-2】 设置参数一次读取 3 个字符读取文件。

```
helloFile = open("d:\\python\\hello.txt")
fileContent = ""
while True:
    fragment = helloFile.read(3)
    if fragment == "":      #或者 if not fragment
        break
    fileContent += fragment
helloFile.close()
print(fileContent)
```

当读到文件结尾之后，read()方法会返回空字符串，此时 fragment = = ""成立退出循环。

2. readline()方法

readline()方法从文件中获取一个字符串，每个字符串就是文件中的每一行。

【例 5-3】 调用 readline()方法读取 hello 文件的内容

```
helloFile = open("d:\\python\\hello.txt")
fileContent = ""
while True:
```

```
    line = helloFile.readline()
    if line == "":          #或者 if not line
        break
    fileContent += line
helloFile.close()
print(fileContent)
```

当读取到文件结尾之后，readline()方法同样返回空字符串，使得 line==""成立跳出循环。

3. readlines()方法

readlines()方法返回一个字符串列表，其中的每一项是文件中每一行的字符串。

【例 5-4】 使用 readlines()方法读取文件内容。

```
helloFile = open("d:\\python\\hello.txt")
fileContent = helloFile.readlines()
helloFile.close()
print(fileContent)
for line in fileContent:        #输出列表
    print(line)
```

readlines()方法也可以设置参数，指定一次读取的字符数。

5.2.3 写文本文件

写文件与读文件相似，都需要先创建文件对象连接。所不同的是，打开文件时是以“写”模式或“添加”模式打开。如果文件不存在，则创建该文件。

与读文件时不能添加或修改数据类似，写文件时也不允许读取数据。“w”写模式打开已有文件时，会覆盖文件原有内容，从头开始，就像用一个新值覆写一个变量的值。例如：

```
>>> helloFile = open("d:\\python\\hello.txt","w")
                                    #"w"写模式打开已有文件时会覆盖文件原有内容
>>> fileContent = helloFile.read()
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#1>", line 1, in <module>
    fileContent = helloFile.read()
IOError: File not open for reading
>>> helloFile.close()
>>> helloFile = open("d:\\python\\hello.txt")
>>> fileContent = helloFile.read()
>>> len(fileContent)
0
>>> helloFile.close()
```

由于“w”写模式打开已有文件，文件原有内容会被清空，所以再次读取内容时长度为 0。

1. write()方法

write()方法将字符串参数写入文件。

【例 5-5】 用 write()方法写文件。

```
helloFile = open("d:\\python\\hello.txt","w")
helloFile.write("First line.\nSecond line.\n")
helloFile.close()
helloFile = open("d:\\python\\hello.txt","a")
helloFile.write("third line. ")
helloFile.close()
helloFile = open("d:\\python\\hello.txt")
fileContent = helloFile.read()
helloFile.close()
print(fileContent)
```

运行结果：

```
First line.
Second line.
third line.
```

当以写模式打开文件 hello.txt 时，文件原有内容被覆盖。调用 write 方法将字符串参数写入文件，这里"\n"代表换行符。关闭文件之后再次以添加模式打开文件 hello.txt，调用 write 方法写入的字符串"third line."被添加到了文件末尾。最终以读模式打开文件后读取到的内容共有三行字符串。

注意，write 方法不能自动在字符串末尾添加换行符，需要自己添加"\n"。

【例 5-6】 完成一个自定义函数 copy_file，实现文件的复制功能。

copy_file 函数需要两个参数，指定需要复制的文件 oldfile 和文件的备份 newfile。分别以读模式和写模式打开两个文件，从 oldfile 一次读入 50 个字符并写入 newfile。当读到文件末尾时 fileContent=="" 成立，退出循环并关闭两个文件。

```
def copy_file(oldfile,newfile):
    oldFile = open(oldfile,"r")
    newFile = open(newfile,"w")
    while True:
        fileContent = oldFile.read(50)
        if fileContent == "": #读到文件末尾时
            break
        newFile.write(fileContent)
    oldFile.close()
    newFile.close()
    return
copy_file("d:\\python\\hello.txt","d:\\python\\hello2.txt")
```

2. writelines()方法

writelines(sequence)方法向文件写入一个序列字符串列表，如果需要换行，则要自己加入每行的换行符。

5.2.4 文件内移动

无论读或写文件，Python 都会跟踪文件中的读/写位置。在默认情况下，文件的读/写

都从文件的开始位置进行。Python 提供了控制文件读/写起始位置的方法,使得我们可以改变文件读/写操作发生的位置。

当使用 open()函数打开文件时,open()函数在内存中创建缓冲区,将磁盘上的文件内容复制到缓冲区。文件内容复制到文件对象缓冲区后,文件对象将缓冲区视为一个大的列表,其中的每一个元素都有自己的索引,文件对象按字节对缓冲区索引计数。同时,文件对象对文件当前位置,即当前读/写操作发生的位置进行维护,如图 5-3 所示。许多方法隐式使用当前位置。比如调用 readline()方法后,文件当前位置移动到下一个回车处。

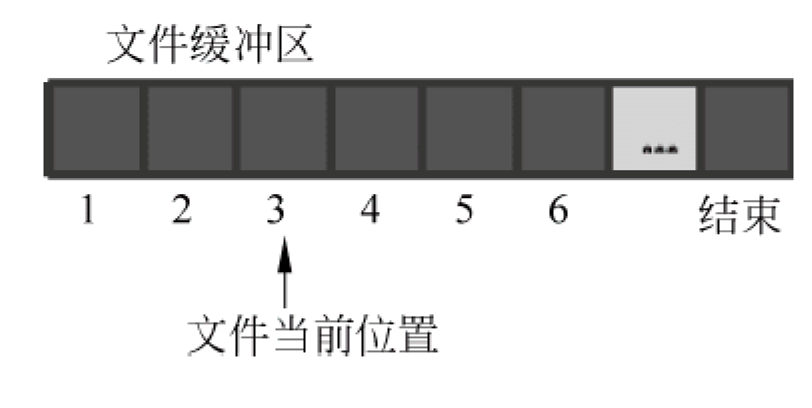


图 5-3 文件当前位置

Python 使用一些函数跟踪文件当前位置。tell()函数可以计算文件当前位置和开始位置之间的字节偏移量。

```
>>> exampleFile = open("d:\\python\\example.txt","w")
>>> exampleFile.write("0123456789")
>>> exampleFile.close()
>>> exampleFile = open("d:\\python\\example.txt")
>>> exampleFile.read(2)
'01'
>>> exampleFile.read(2)
'23'
>>> exampleFile.tell()
4L
>>> exampleFile.close()
```

这里 exampleFile.tell 函数返回的是一个整数 4,表示文件当前位置和开始位置之间有 4B 的偏移量。因为已经从文件中读取 4 个字符了。

seek()函数设置新的文件当前位置,允许在文件中跳转,实现对文件的随机访问。

seek()函数有两个参数,第一个参数是字节数,第二个参数是引用点。seek()函数将文件当前指针由引用点移动指定的字节数到指定的位置。语法如下:

```
seek(offset[,whence])
```

说明:offset 是一个字节数,表示偏移量。引用点 whence 有三个取值:

✍文件开始处为 0,也是默认取值。意味着使用该文件的开始处作为基准位置,此时字节偏移量必须非负。

✍当前文件位置为 1。则是使用当前位置作为基准位置。此时偏移量可以取负值。

✍文件结尾处为 2。则该文件的末尾将被作为基准位置。

【例 5-7】 用 seek()函数在指定位置写文件。

```
exampleFile = open("d:\\python\\example.txt","w")
exampleFile.write("0123456789")
exampleFile.seek(3)
exampleFile.write("ZUT")
```

```
exampleFile.close()
exampleFile = open("d:\\python\\example.txt")
s = exampleFile.read()
print(s)
exampleFile.close()
```

运行结果是：

```
'012ZUT6789'
```

注意：在追加模式"a"下打开文件，不能使用 seek()函数进行定位追加。改用"a+"模式打开文件，即可使用 seek()函数进行定位。

5.2.5 文件的关闭

应该牢记使用 close 方法关闭文件。关闭文件是取消程序和文件之间连接的过程，内存缓冲区的所有内容将写入磁盘，因此必须在使用文件后关闭文件确保信息不会丢失。

要确保文件关闭，可以使用 try/finally 语句，在 finally 子句中调用 close 方法：

```
helloFile = open("d:\\python\\hello.txt","w")
try :
    helloFile.write("Hello,Sunny Day!")
finally:
    helloFile.close()
```

也可以使用 with 语句自动关闭文件：

```
with open("d:\\python\\hello.txt") as helloFile:
    s = helloFile.read()
print(s)
```

with 语句可以打开文件并赋值给文件对象，之后就可以对文件进行操作。文件会在语句结束后自动关闭，即使是由于异常引起的结束也是如此。

5.2.6 二进制文件的读/写

Python 没有二进制类型，但是可以用 string 字符串类型来存储二进制类型数据，因为 string 是以字节为单位的。

1. 数据转换成字节串(以字节为单位的字符串)

pack()方法可以把数据转换成字节串。

格式：pack(格式化字符串，数据)

格式化字符串中可用的格式字符见表 5-1 中格式字符。例如：

```
import struct
a = 20
```

```
bytes = struct.pack('i',a)        # 将 a 变为 string 字符串
print(bytes)
```

结果是：

```
b'\x14\x00\x00\x00'
```

此时 bytes 就是一个 string 字符串，字符串按字节同 a 的二进制存储内容相同。结果中\x 是十六进制的意思，20 的十六进制是 14。

如果是由多个数据构成的，可以这样：

```
a = 'hello'
b = 'world! '
c = 2
d = 45.123
bytes = struct.pack('5s6sif',a.encode('utf - 8'),b.encode('utf - 8'),c,d)
```

'5s6sif'就是格式化字符串，由数字加字符构成。5s 表示占 5 个字符宽度的字符串，2i 表示 2 个整数等，表 5-1 是可用的格式字符及对应 C 语言、Python 中的类型。

表 5-1　可用的格式字符及对应 C 语言、Python 中的类型

格式字符	C 语言的类型	Python 的类型	字节数
c	char	string of length 1	1
b	signed char	integer	1
B	unsigned char	integer	1
?	_Bool	bool	1
h	short	integer	2
H	unsigned short	integer	2
i	int	integer	4
I	unsigned int	integer or long	4
l	long	integer	4
L	unsigned long	long	4
q	long long	long	8
Q	unsigned long long	long	8
f	float	float	4
d	double	float	8
s	char[]	string	1
p	char[]	string	1
P	void *	long	与 OS 有关

```
bytes = struct.pack('5s6sif',a.encode('utf - 8'),b.encode('utf - 8'),c,d)
```

此时的 bytes 就是二进制形式的数据了，可以直接写入文件。比如：

```
binfile = open("d:\\python\\hellobin.txt","wb")
binfile.write(bytes)
binfile.close()
```

2. 字节串(以字节为单位的字符串)还原成数据

unpack()方法可以把相应数据的字节串还原成数据。

```
bytes = struct.pack('i',20)        # 将 20 变为 string 字符串
```

再进行反操作,现有二进制数据 bytes(其实就是字符串),将它反过来转换成 Python 的数据类型:

```
a, = struct.unpack('i',bytes)
```

注意:unpack 返回的是元组 tuple。所以如果只有一个变量的话:

```
bytes = struct.pack('i',a)
```

那么,解码的时候需要这样

```
a, = struct.unpack('i',bytes)
```

或者

```
(a,) = struct.unpack('i',bytes)
```

如果直接用 a=struct.unpack('i',bytes),那么 a=(20,),是一个 tuple 而不是原来的整数。

例如:把"d:\\python\\hellobin.txt"文件中数据读取并显示。

```
import struct
binfile = open("d:\\python\\hellobin.txt","rb")
bytes = binfile.read()
(a,b,c,d) = struct.unpack('5s6sif',bytes)   # 通过 struct.unpack()解码成 python 变量
t = struct.unpack('5s6sif',bytes)            # 通过 struct.unpack()解码成元祖
print(t)
```

读取结果是:

```
(b'hello', b'world!', 2, 45.12300109863281)
```

5.3 文件夹的操作

文件有两个关键属性：路径和文件名。路径指明了文件在磁盘上的位置。例如，我的Python安装在路径D:\Python35，在这个文件夹下可以找到python.exe文件，运行可以打开python的交互界面。文件名圆点的后面部分称为扩展名(或后缀)，它指明了文件的类型。

路径中的D:\称为"根文件夹"，它包含了本分区内所有其他文件和文件夹。文件夹可以包含文件和其他子文件夹。Python35是D盘下的一个子文件夹，它包含了python.exe文件。

5.3.1 当前工作目录

每个运行在计算机上的程序，都有一个"当前工作目录"。所有没有从根文件夹开始的文件名或路径，都假定工作在当前工作目录下。在交互式环境中输入以下代码：

```
>>> import os
>>> os.getcwd()
```

运行结果为：

```
'D:\\Python35'
```

在Python的GUI环境中运行时，当前工作目录是D:\Python35。路径中多出的一个反斜杠是Python的转义字符。

5.3.2 目录操作

在大多数操作系统中，文件被存储在多级目录(文件夹)中。这些文件和目录(文件夹)被称为文件系统。Python的标准os模块可以处理它们。

1. 创建新目录

程序可以用os.makedirs()函数创建新目录。在交互式环境中输入以下代码：

```
>>> import os
>>> os.makedirs("e:\\python1\\ch5files")
```

os.makedirs()在E盘下分别创建了python1文件夹及其子文件夹ch5files，也就是说，路径中所有必需的文件夹都会被创建。

2. 删除目录

当目录不再使用，可以将它删除。使用rmdir()函数删除目录：

```
>>> import os
>>> os.rmdir("e:\\python1")
```

这时出现错误，WindowsError：[Error 145]：'e:\\python1'

因为 rmdir()函数删除文件夹时要保证文件夹内不包含文件及子文件夹，也就是说，os.rmdir()函数只能删除空文件夹。


```
>>> os.rmdir("e:\\python1\\ch5files")
>>> os.rmdir("e:\\python1")
>>> os.path.exists("e:\\python1")        #运行结果为 False
```

Python 的 os.path 模块包含了许多与文件名及文件路径相关的函数。上面的例子里使用了 os.path.exists()函数判断文件夹是否存在。os.path 是 os 模块中的模块，所以只要执行 import os 就可以导入它。

3. 列出目录内容

使用 os.listdir()函数可以返回给出路径中文件名及文件夹名的字符串列表：

```
>>> os.mkdir("e:\\python1")
>>> os.listdir("e:\\python1")
[]
>>> os.mkdir("e:\\python1\\ch5files")
>>> os.listdir("e:\\python1")
['ch5files']
>>> dataFile = open("e:\\python1\\ data1.txt","w")
>>> for n in range(26):
    dataFile.write(chr(n + 65))
>>> dataFile.close()
>>> os.listdir("e:\\python1")
['ch5files', 'data1.txt']
```

在刚创建 python1 文件夹时，这是个空文件夹，所以返回的是一个空列表。后续在文件夹下分别创建了一个子文件夹 ch5files 和一个文件 data1.txt，列表里返回的是子文件夹名和文件名。

4. 修改当前目录

使用 os.chdir()函数可以更改当前工作目录：

```
>>> os.chdir("e:\\python1")
>>> os.listdir(".")      #.代表当前工作目录
['ch5files', 'data1.txt']
```

5. 查找匹配文件或文件夹

使用 glob()函数可以查找匹配文件或文件夹(目录)。glob()函数使用 Unix shell 的规则来查找：

*：匹配任意个任意字符。

?：匹配单个任意字符。

[字符列表]：匹配字符列表中的任一个字符。

[!字符列表]：匹配除列表外的其他字符。

```
import glob
glob.glob("d*")             #查找以 d 开头的文件或文件夹。
glob.glob("d????")          #查找以 d 开头并且全长为 5 个字符的文件或文件夹。
glob.glob("[abcd]*")        #查找以 abcd 中任一字符开头的文件或文件夹。
glob.glob("[!abd]*")        #查找不以 abd 中任一字符开头的文件或文件夹。
```

5.3.3 文件操作

os.path 模块主要用于文件的属性获取，在编程中经常用到。

1. 获取路径和文件名

✍os.path.dirname(path)：返回 path 参数中的路径名称字符串。

✍os.path.basename(path)：返回 path 参数中的文件名。

✍os.path.split(path)：返回参数的路径名称和文件名组成的字符串元组。

```
>>> helloFilePath = "e:\\python\\ch5files\\hello.txt"
>>> os.path.dirname(helloFilePath)
'e:\\python\\ch5files'
>>> os.path.basename(helloFilePath)
'hello.txt'
>>> os.path.split(helloFilePath)
('e:\\python\\ch5files', 'hello.txt')
>>> helloFilePath.split(os.path.sep)
['e:', 'python', 'ch5files', 'hello.txt']
```

如果想要得到路径中每一个文件夹的名字，可以使用字符串方法 split，通过 os.path.sep 对路径进行正确的分隔。

2. 检查路径有效性

如果提供的路径不存在，许多 Python 函数就会崩溃报错。os.path 模块提供了一些函数帮助我们判断路径是否存在。

✍os.path.exists(path)：判断参数 path 的文件或文件夹是否存在。存在返回 true，否则返回 false。

✍os.path.isfile(path)：判断参数 path 存在且是一个文件，则返回 true，否则返回 false。

✍os.path.isdir(path)：判断参数 path 存在且是一个文件夹，则返回 true，否则返回 false。

3. 查看文件大小

os.path 模块中的 os.path.getsize()函数可以查看文件大小。此函数与前面介绍的 os.path.listdir()函数配合可以帮助我们统计文件夹大小。

【例 5-8】 统计"d:\\python"文件夹下所有文件的大小。

```
import os
totalSize = 0
```

```
os.chdir("d:\\python")
for fileName in os.listdir(os.getcwd()):
    totalSize += os.path.getsize(fileName)
print( totalSize)
```

4. 重命名文件

os.rename()函数可以帮助我们重命名文件。

```
os.rename("d:\\python\\hello.txt","d:\\python\\helloworld.txt")
```

5. 复制文件和文件夹

shutil 模块中提供一些函数，帮助我们复制、移动、改名和删除文件夹。可以实现文件的备份。

✍shutil.copy(source,destination)：复制文件。

✍shutil.copytree(source,destination)：复制整个文件夹，包括其中的文件及子文件夹。

例如将 e:\\python 文件夹复制为新的 e:\\python-backup 文件夹代码如下：

```
import shutil
shutil.copytree("e:\\python","e:\\python - backup")
for fileName in os.listdir("e:\\python - backup"):
    print (fileName)
```

使用这些函数前先导入 shutil 模块。shutil.copytree()函数复制包括子文件夹在内的所有文件夹内容。

```
shutil.copy("e:\\python1\\data1.txt","e:\\python - backup")
shutil.copy("e:\\python1\\data1.txt","e:\\python - backup\\data - backup.txt")
```

shutil.copy()函数的第二个参数 destination 可以是文件夹，表示将文件复制到新文件夹里。也可以是包含新文件名的路径，表示复制的同时将文件重命名。

6. 文件和文件夹的移动和改名

shutil.move(source,destination)：shutil.move()函数与 shutil.copy()函数用法相似，参数 destination 既可以是一个包含新文件名的路径，也可以仅包含文件夹。

```
shutil.move("e:\\python1\\data1.txt","e:\\python1\\ch5files")
shutil.move("e:\\python1\\data1.txt","e:\\python1\\ch5files\\data2.txt")
```

但要注意的是，不管是 shutil.copy()函数还是 shutil.move()函数，函数参数中的路径必须存在，否则 Python 会报错。

如果参数 destination 中指定的新文件名与文件夹中已有文件重名，则文件夹中的已有文件会被覆盖。因此使用 shutil. move()函数应当小心。

7. 删除文件和文件夹

os 模块和 shutil 模块都有函数可以删除文件或文件夹。

os. remove(path)/os. unlink(path)：删除参数 path 指定的文件。

```
os.remove("e:\\python-backup\\data-backup.txt")
os.path.exists("e:\\python-backup\\data-backup.txt")     #False
```

os. rmdir(path)：如前所述，os. rmdir()函数只能删除空文件夹。

shutil. rmtree(path)：shutil. rmtree()函数删除整个文件夹，包含所有文件及子文件夹。

```
shutil.rmtree("e:\\python1")
os.path.exists("e:\\python1")     #False
```

这些函数都是从硬盘中彻底删除文件或文件夹不可恢复，因此使用时应特别谨慎。

8. 遍历目录树

想要处理文件夹中包括子文件夹内的所有文件即遍历目录树，可以使用 os. walk()函数。os. walk()函数将返回该路径下所有文件及子目录信息元组。

【例 5-9】 显示" H:\档案科技表格"文件夹下所有文件及子目录。

```
import os
list_dirs = os.walk("H:\档案科技表格")        #返回一个元祖
print(list(list_dirs))
for folderName,subFolders,fileNames in list_dirs:
    print("当前目录: " + folderName)
    for subFolder in subFolders:
        print(folderName +"的子目录" + " 是--" + subFolder)
        for fileName in fileNames:
            print(subFolder +"的文件 " + " 是--" + fileName)
```

5.4 文件应用案例——游戏地图存储

在游戏开发中往往需要存储不同关卡的游戏地图信息，例如推箱子，连连看等游戏。这里以推箱子游戏地图存储为例来说明游戏地图信息如何存储到文件中并读取出来。

如图 5-4 的推箱子游戏，可以看成 7＊7 的表格，这样如果按行存储到文件中，就可以把这一关游戏地图存入到文件中了。

为了表示方便，每个格子状态值分别用常量 Wall(0)代表墙，Worker(1)代表人，Box(2)代表箱子，Passageway (3)代表路，Destination(4)代表目的地，WorkerInDest(5)代表人在目



墙	墙	墙			墙	墙
		墙			墙	墙
						墙
		墙				墙
			墙			墙
			墙	墙		墙
	墙	墙	墙	墙	墙	墙

图 5-4　推箱子游戏

的地，RedBox(6)代表放到目的地的箱子。文件中存储的原始地图中格子的状态值采用相应的整数形式存放。例如推箱子游戏界面的对应数据如下所示。

0	0	0	3	3	0	0
3	3	0	3	4	0	0
1	3	3	2	3	3	0
4	2	0	3	3	3	0
3	3	3	0	3	3	0
3	3	3	0	0	3	0
3	0	0	0	0	0	0

5.4.1　地图写入文件

只需要使用 write()方法按行/列存入到文件 map1.txt 中即可。

```
import os
#地图写入文件
helloFile.write("0,0,0,3,3,0,0\n")
helloFile.write("3,3,0,3,4,0\n")
helloFile.write("1,3,3,2,3,3\n")
helloFile.write("4,2,0,3,3,3,0\n")
helloFile.write("3,3,3,0,3,3,0\n")
helloFile.write("3,3,3,0,0,3,0\n")
helloFile.write("3,0,0,0,0,0,0\n")
helloFile.close()
```

5.4.2　从地图文件读取信息

只需要按行从文件 map1.txt 中读取即可得到地图信息。本例中将信息读取到二维列表中存储。

```
#读文件
helloFile = open("map1.txt","r")
myArray1 = []
while True:
    line = helloFile.readline()
    if line == "":                    #或者 if not line
        break
    line = line.replace("\n","")      #将读取的 1 行中最后的换行符去掉
    myArray1.append(line.split(","))
helloFile.close()
print(myArray1)
```

结果是：

```
[['0', '0', '0', '3', '3', '0', '0'], ['3', '3', '0', '3', '4', '0', '0'], ['1', '3', '3', '2', '3', '3',
'0'], ['4', '2', '0', '3', '3', '3', '0'], ['3', '3', '3', '0', '3', '3', '0'], ['3', '3', '3', '0', '0',
'3', '0'],['3','0','0','0',',0',',0',',0']]
```

在后面图形化推箱子游戏中，根据数字代号用对应图形显示到界面上，即可完成地图读取任务。

5.5 习　　题

1. 编写程序，打开任意的文本文件，读出其中内容，判断该文件中某些给定关键字如“中国”出现的次数。

2. 编写程序，打开任意的文本文件，在指定的位置产生一个相同文件的副本，即实现文件的复制功能。

3. 用 Windows“记事本”创建一个文本文件，其中每行包含一段英文。试读出文件的全部内容，并判断：

(1) 该文本文件共有多少行？

(2) 文件中以大写字母 P 开头的有多少行？

(3) 一行中包含字符最多的和包含字符最少的分别在第几行？

第6章 面向对象程序设计

面向对象程序设计(Object Oriented Programming,OOP)的思想主要针对大型软件设计而提出,使得软件设计更加灵活,能够很好地支持代码复用和设计复用,并且使得代码具有更好的可读性和可扩展性。面向对象程序设计的一个关键性观念是将数据以及对数据的操作封装在一起,组成一个相互依存、不可分割的整体,即对象。对于相同类型的对象进行分类、抽象后,得出共同的特征而形成了类,面向对象程序设计的关键就是如何合理地定义和组织这些类以及类之间的关系。这里在介绍面向对象程序设计的基本特性的基础上还介绍了类和对象的定义,类的继承、派生与多态。

6.1 面向对象程序设计基础

面向对象程序设计(Object-Oriented-Programming,OOP)是相对于结构化程序设计而言的,它把一个新的概念——对象,作为程序代码的整个结构的基础和组成元素。它将数据及对数据的操作结合在一起,作为相互依存、不可分割的整体来处理,它采用数据抽象和信息隐藏技术,将对象及对象的操作抽象成一种新的数据类型——类,并且考虑不同对象之间的联系和对象类的重用性。简而言之,对象就是现实世界中的一个实体,而类就是对象的抽象和概括。

现实生活中的每一个相对独立的事物都可以看做一个对象,例如,一个人、一辆车、一台计算机等。对象是具有某些特性和功能的具体事物的抽象。每个对象都具有描述其特征的属性及附属于它的行为。例如,一辆车有颜色、车轮数、座椅数等属性,也有启动、行驶、停止等行为。一个人是由姓名、性别、年龄、身高、体重等特征描述,也有走路、说话、学习、开车等行为;一台计算机由主机、显示器、键盘、鼠标等部件组成。

当人们生产一台计算机的时候,并不是先要生产主机再生产显示器再生产键盘鼠标,即不是顺序执行的。而是分别生产设计主机、显示器、键盘、鼠标等,最后把它们组装起来。这些部件通过事先设计好的接口连接,以便协调的工作。这就是面向对象程序设计的基本思路。

每个对象都有一个类型,类是创建对象实例的模板,是对对象的抽象和概括,它包含对所创建对象的属性描述和行为特征的定义。例如,我们在马路上看到的汽车都是一个一个的汽车对象,它们通通归属于一个汽车类,那么车身颜色就是该类的属性,开动是它的方法,该保养了或者该报废了就是它的事件。

面向对象程序设计是一种计算机编程架构,它具有以下3个基本特性。

1. 封装性

封装性(Encapsulation)就是将一个数据和与这个数据有关的操作集合放在一起,形成一个实体——对象,用户不必知道对象行为的实现细节,只需根据对象提供的外部特性接口访问对象即可。目的在于将对象的用户与设计者分开,用户不必知道对象行为的细节,只需用设计者提供的协议命令对象去做就可以。也就是我们可以创建一个接口,只要该接口保持不变,即使完全重写了指定方法中的代码,应用程序也可以与对象交互作用。

例如,电视机是一个类,我们家里的那台电视机是这个类的一个对象,它有声音、颜色、亮度等一系列属性,如果需要调节它的属性(如声音),只需要通过调节一些按钮或旋钮就可以了,也可以通过这些按钮或旋钮来控制电视的开、关、换台等功能(方法)。当进行这些操作时,并不需要知道这台电视机的内部构成,而是通过生产厂家提供的通用开关、按钮等接口来实现的。

面向对象方法的封装性使对象以外的事物不能随意获取对象的内部属性(公有属性除外),有效地避免了外部错误对它产生的影响,大大减轻了软件开发过程中查错的工作量,减小了排错的难度。隐蔽了程序设计的复杂性,提高了代码重用性,降低了软件开发的难度。

2. 继承性

继承性(Inheritance)在面向对象程序设计中,根据既有类(基类)派生出新类(派生类)的现象称为类的继承机制,亦称为继承性。

派生类无须重新定义在父类(基类)中已经定义的属性和行为,而是自动地拥有其父类的全部属性与行为。派生类既具有继承下来的属性和行为,又具有自己新定义的属性和行为。当派生类又被它更下层的子类继承时,它继承的及自身定义的属性和行为又被下一级子类继承下去。面向对象程序设计的继承机制实现了代码重用,有效地缩短了程序的开发周期。

3. 多态性

多态性(Polymorphism)面向对象的程序设计的多态性是指基类中定义的属性或行为,被派生类继承之后,可以具有不同的数据类型或表现出不同的行为特性,使得同样的消息可以根据发送消息对象的不同而采用多种不同的行为方式。

Python 完全采用了面向对象程序设计的思想,是真正面向对象的高级动态编程语言,完全支持面向对象的基本功能,如封装、继承、多态以及对基类方法的覆盖或重写。但与其他面向对象程序设计语言不同的是,Python 中对象的概念很广泛,Python 中的一切内容都可以称为对象。例如,字符串、列表、字典、元组等内置数据类型都具有和类完全相似的语法和用法。

6.2 类和对象

Python 使用 class 关键字来定义类,class 关键字之后是一个空格,然后是类的名字,再然后是一个冒号,最后换行并定义类的内部实现。类名的首字母一般要大写,当然也可以按照自己的习惯定义类名,但是一般推荐参考惯例来命名,并在整个系统的设计和实现中保持风格一致,这一点对于团队合作尤其重要。

6.2.1 定义和使用类

1. 类定义

创建类时用变量形式表示的对象属性称为数据成员或属性(成员变量),用函数形式表示的对象行为称为成员函数(成员方法),成员属性和成员方法统称为类的成员。

类定义的最简单形式如下:

class 类名:
    属性(成员变量)
    属性
    …
    …
    成员函数(成员方法)

【例 6-1】 定义一个 Person 人员类。

```
class Person:
    num = 1                  #成员变量(属性)
    def SayHello(self):      #成员函数
        print("Hello!");
```

在 Person 类中定义一个成员函数 SayHello(self),用于输出字符串"Hello!"。同样,Python 使用缩进标识类的定义代码。

(1) 成员函数(成员方法)

在 Python 中,函数和成员方法(成员函数)是有区别的。成员方法一般指与特定实例绑定的函数,通过对象调用成员方法时,对象本身将被作为第一个参数传递过去,普通函数并不具备这个特点。

(2) self

可以看到,在成员函数 SayHello()中有一个参数 self。这也是类的成员函数(方法)与普通函数的主要区别。类的成员函数必须有一个参数 self,而且位于参数列表的开头。self 就代表类的实例(对象)自身,可以使用 self 引用类的属性和成员函数。在类的成员函数中访问实例属性时需要以 self 为前缀,但在外部通过对象名调用对象成员函数时并不需要传递这个参数,如果在外部通过类名调用对象成员函数则需要显式为 self 参数传值。

2. 对象定义

对象是类的实例。如果人类是一个类的话,那么某个具体的人就是一个对象。只有定义了具体的对象,并通过"对象名.成员"的方式来访问其中的数据成员或成员方法。

Python 创建对象的语法如下:

对象名 = 类名()

例如,下面的代码定义了一个类 Person 的对象 p:

```
p = Person()
p.SayHello()        #访问成员函数 SayHello()
```

运行结果如下：

```
Hello!
```

6.2.2 构造函数

类可以定义一个特殊的叫做__init__()的方法(构造函数，以两个下划线"__"开头和结束)。一个类定义了__init__()方法以后，类实例化时就会自动为新生成的类实例调用__init__()方法。构造函数一般用于完成对象数据成员设置初值或进行其他必要的初始化工作。如果用户未涉及构造函数，Python 将提供一个默认的构造函数。

【例 6-2】 定义一个复数类 Complex，构造函数完成对象变量初始化工作。

```
class Complex:
  def __init__(self, realpart, imagpart):
        self.r = realpart
        self.i = imagpart
x = Complex(3.0, -4.5)
print(x.r, x.i)
```

运行结果如下：

```
3.0 -4.5
```

6.2.3 析构函数

Python 中类的析构函数是__del__，用来释放对象占用的资源，在 Python 收回对象空间之前自动执行。如果用户未涉及析构函数，Python 将提供一个默认的析构函数进行必要的清理工作。

例如：

```
class Complex:
    def __init__(self, realpart, imagpart):
        self.r = realpart
        self.i = imagpart
    def __del__(self):
        print("Complex 不存在了")
x = Complex(3.0, -4.5)
print(x.r, x.i)
```

```
print(x)
del x              #删除 x 对象变量
```


运行结果如下：

```
3.0 -4.5
<__main__.Complex object at 0x01F87C90>
Complex 不存在了
```

说明：在删除 x 对象变量之前，x 是存在的，在内存中的标识为 0x01F87C90，执行“del x”语句后，x 对象变量不存在了，系统自动调用析构函数，所以出现“Complex 不存在了”。

6.2.4 实例属性和类属性

属性(成员变量)有两种：一种是实例属性，另一种是类属性(类变量)。实例属性是在构造函数__init__(以两个下划线“__”开头和结束)中定义的，定义时以 self 作为前缀；类属性是在类中方法之外定义的属性。在主程序中(在类的外部)，实例属性属于实例(对象)，只能通过对象名访问；类属性属于类可通过类名访问，也可以通过对象名访问，为类的所有实例共享。

【例 6-3】 定义含有实例属性(姓名 name，年龄 age)和类属性(人数 num)的 Person 人员类。

```
class Person:
    num = 1                          #类属性
    def __init__(self, str,n):       #构造函数
        self.name = str              #实例属性
        self.age = n
    def SayHello(self):              #成员函数
        print("Hello!")
    def PrintName(self):             #成员函数
        print("姓名: ", self.name, "年龄: ", self.age)
    def PrintNum(self):              #成员函数
        print(Person.num)            #由于是类属性,所以不写 self .num
#主程序
P1 = Person("夏敏捷",42)
P2 = Person("王琳",36)
P1.PrintName()
P2.PrintName()
Person.num = 2                       #修改类属性
P1.PrintNum()
P2.PrintNum()
```

运行结果如下：

```
姓名: 夏敏捷年龄: 42
姓名: 王琳年龄: 36
2
2
```

num 变量是一个类变量，它的值将在这个类的所有实例之间共享。你可以在类内部或类外部使用 Person. num 访问。

在类的成员函数(方法)中可以调用类的其他成员函数(方法)，可以访问类属性、对象实例属性。

在 Python 中比较特殊的是，可以动态地为类和对象增加成员，这一点是和很多面向对象程序设计语言不同的，也是 Python 动态类型特点的一种重要体现。

【例 6-4】 为 Car 类动态增加属性 name 和成员方法 setSpeed()。

```
import types                                        # 导入 types 模块
class Car:
    price = 100000                                  # 定义类属性 price
    def __init__(self, c):
        self.color = c                              # 定义实例属性 color
# 主程序
car1 = Car("Red")
car2 = Car("Blue")
print(car1.color, Car.price)
Car.price = 110000                                  # 修改类属性
Car.name = 'QQ'                                     # 增加类属性
car1.color = "Yellow"                               # 修改实例属性
print(car2.color, Car.price, Car.name)
print(car1.color, Car.price, Car.name)
def setSpeed(self, s):
    self.speed = s
car1.setSpeed = types.MethodType(setSpeed, Car)     # 动态为对象增加成员方法
car1.setSpeed(50)                                   # 调用对象的成员方法
print(car1.speed)
```

运行结果如下：

```
Red 100000
Blue 110000 QQ
Yellow 110000 QQ
50
```

说明：

① Python 中也可以使用以下函数的方式来访问属性：

✍getattr(obj, name)　访问对象的属性。

✍hasattr(obj,name)　检查是否存在一个属性。

✍setattr(obj,name,value)　设置一个属性。如果属性不存在，会创建一个新属性。

✍delattr(obj, name)　删除属性。

例如：

```
hasattr(car1, 'color')              # 如果存在 'color' 属性返回 True
getattr(car1, 'color')              # 返回 'color' 属性的值
```

```
setattr(car1, 'color ', 8)                #添加属性 'color '值为 8
delattr(car1, 'color ')                   #删除属性 'color '
```


② Python 中内置了一些类属性。

✍ _dict_　类的属性(包含一个字典,由类的数据属性组成)。

✍ _doc_　类的文档字符串。

✍ _name_　类名。

✍ _module_　类定义所在的模块(类的全名是'_main_. className',如果类位于一个导入模块 mymod 中,那么 className. _module_结果为 mymod)。

✍ _bases_　类的所有父类组成的元组。

Python 内置类属性调用实例如下:

```
class Employee:
    '所有员工的基类'
    empCount = 0
    def _init_(self, name, salary):
        self.name = name
        self.salary = salary
        Employee.empCount += 1
    def displayCount(self):
      print ("Total Employee %d" % Employee.empCount)
    def displayEmployee(self):
        print ("Name : ", self.name, ", Salary: ", self.salary)
print ("Employee._doc_:", Employee._doc_)
print ("Employee._name_:", Employee._name_)
print ("Employee._module_:", Employee._module_)
print ("Employee._bases_:", Employee._bases_)
```

执行以上代码输出结果如下:

```
Employee._doc_: 所有员工的基类
Employee._name_: Employee
Employee._module_: _main_
Employee._bases_: (<class 'object'>,)
```

6.2.5　私有成员与公有成员

Python 并没有对私有成员提供严格的访问保护机制。在定义类的属性时,如果属性名以两个下划线“_”开头则表示是私有属性,否则是公有属性。私有属性在类的外部不能直接访问,需要通过调用对象的公有成员方法来访问,或者通过 Python 支持的特殊方式来访问。Python 提供了访问私有属性的特殊方式,可用于程序的测试和调试,对于成员方法也具有同样的性质。这种方式如下:

对象名. _类名+私有成员

例如：访问 Car 类私有成员__weight

```
car1._Car__weight
```

私有属性是为了数据封装和保密而设的属性，一般只能在类的成员方法(类的内部)中使用访问，虽然 Python 支持一种特殊的方式来从外部直接访问类的私有成员，但是并不推荐您这样做。公有属性是可以公开使用的，既可以在类的内部进行访问，也可以在外部程序中使用。

【例 6-5】 为 Car 类定义私有成员。

```
class Car:
    price = 100000              #定义类属性
    def __init__(self, c, w):
        self.color = c          #定义公有属性 color
        self.__weight = w       #定义私有属性__weight
#主程序
car1 = Car("Red",10.5)
car2 = Car("Blue",11.8)
print(car1.color)
print(car1._Car__weight)
print(car1.__weight)            #AttributeError
```

运行结果如下：

```
Red
10.5
AttributeError: 'Car' object has no attribute '__weight'
```

最后一句由于不能直接访问私有属性，所以出现 AttributeError: 'Car' object has no attribute '__weight'错误提示。而公有属性 color 可以直接访问。

在 IDLE 环境中，在对象或类名后面加上一个圆点“.”，稍等一秒钟则会自动列出其所有公开成员，模块也具有同样的特点。而如果在圆点“.”后面再加一个下划线，则会列出该对象或类的所有成员，包括私有成员。

说明：在 Python 中，以下划线开头的变量名和方法名有特殊的含义，尤其是在类的定义中。用下划线作为变量名和方法名前缀和后缀来表示类的特殊成员：

✍_xxx　这样的对象叫做保护成员，不能用'from module import * '导入，只有类和子类内部成员方法(函数)能访问这些成员；

✍__xxx__　系统定义的特殊成员；

✍__xxx　类中的私有成员，只有类自己内部成员方法(函数)能访问，子类内部成员方法也不能访问到这个私有成员，但在对象外部可以通过“对象名._类名__xxx”这样的特殊方式来访问。Python 中不存在严格意义上的私有成员。

6.2.6 方法

在类中定义的方法可以粗略分为 3 大类：公有方法、私有方法、静态方法。其中，公有方法、私有方法都属于对象，私有方法的名字以两个下划线“_”开始，每个对象都有自己的公有方法和私有方法，在这两类方法中可以访问属于类和对象的成员；公有方法通过对象名直接调用，私有方法不能通过对象名直接调用，只能在属于对象的方法中通过 self 调用或在外部通过 Python 支持的特殊方式来调用。如果通过类名来调用属于对象的公有方法，需要显式为该方法的 self 参数传递一个对象名，用来明确指定访问哪个对象的数据成员。静态方法可以通过类名和对象名调用，但不能直接访问属于对象的成员，只能访问属于类的成员。

【例 6-6】 公有方法、私有方法、静态方法的定义和调用。

```
class Fruit:
    price = 0
    def __init__(self):
        self.__color = 'Red'            #定义和设置私有属性 color
        self.__city = 'Kunming'         #定义和设置私有属性 city
    def __outputColor(self):            #定义私有方法 outputColor
        print(self.__color)             #访问私有属性 color
    def __outputCity(self):             #定义私有方法 outputCity
       print(self.__city)               #访问私有属性 city
    def output(self):                   #定义公有方法 output
        self.__outputColor()            #调用私有方法 outputColor
        self.__outputCity()             #调用私有方法 outputCity
    @ staticmethod
    def getPrice():                     #定义静态方法 getPrice
         return Fruit.price
    @ staticmethod
    def setPrice(p):                    #定义静态方法 setPrice
        Fruit.price = p
#主程序
apple = Fruit()
apple.output()
print(Fruit.getPrice())
Fruit.setPrice(9)
print(Fruit.getPrice())
```

运行结果如下：

```
Red
Kunming
0
9
```

6.3 类的继承和多态

继承是为代码复用和设计复用而设计的，是面向对象程序设计的重要特性之一。当我们设计一个新类时，如果可以继承一个已有的设计良好的类然后进行二次开发，无疑会大幅度减少开发工作量。

6.3.1 类的继承

类继承语法：

```
class 派生类名(基类名):          #基类名写在括号里
    派生类成员
```

在继承关系中，已有的、设计好的类称为父类或基类，新设计的类称为子类或派生类。派生类可以继承父类的公有成员，但是不能继承其私有成员。

在 Python 中继承的一些特点：

① 在继承中基类的构造函数(__init__()方法)不会被自动调用，它需要在其派生类的构造中亲自专门调用。

② 如果需要在派生类中调用基类的方法时，通过“基类名.方法名()”的方式来实现，需要加上基类的类名前缀，且需要带上 self 参数变量。区别于在类中调用普通函数时并不需要带上 self 参数。也可以使用内置函数 super()实现这一目的。

③ Python 总是首先查找对应类型的方法，如果它不能在派生类中找到对应的方法，它才开始到基类中逐个查找。(先在本类中查找调用的方法，找不到才去基类中找)。

【例 6-7】 类的继承应用。

```
class Parent:                          #定义父类
    parentAttr = 100
    def __init__(self):
        print("调用父类构造函数")
    def parentMethod(self):
        print("调用父类方法")
    def setAttr(self, attr):
        Parent.parentAttr = attr
    def getAttr(self):
        print( "父类属性 :", Parent.parentAttr)
class Child(Parent):                   #定义子类
    def __init__(self):
        print( "调用子类构造函数")
    def childMethod(self):
        print("调用子类方法 child method")
#主程序
c = Child()                            #实例化子类
c.childMethod()                        #调用子类的方法
```

```
c.parentMethod()             # 调用父类方法
c.setAttr(200)               # 再次调用父类的方法
c.getAttr()                  # 再次调用父类的方法
```

以上代码执行结果如下：

```
调用子类构造函数
调用子类方法 child method
调用父类方法
父类属性 : 200
```

【例 6-8】 设计 Person 类，并根据 Person 派生 Student 类，分别创建 Person 类与 Student 类的对象。

```
#定义基类：Person 类
import types
class Person(object):       #基类必须继承于 object,否则在派生类中将无法使用 super()函数
    def __init__(self, name = '', age = 20, sex = 'man'):
        self.setName(name)
        self.setAge(age)
        self.setSex(sex)
    def setName(self, name):
        if type(name) != str:              #内置函数 type()返回被测对象的数据类型
            print ('姓名必须是字符串.')
            return
        self.__name = name
    def setAge(self, age):
        if type(age) != int:
            print ('年龄必须是整型.')
            return
        self.__age = age
    def setSex(self, sex):
        if sex != '男' and sex != '女':
            print ('性别输入错误')
            return
        self.__sex = sex
    def show(self):
        print ('姓名：', self.__name, '年龄：', self.__age , '性别：', self.__sex)
#定义子类(Student 类),其中增加一个入学年份私有属性(数据成员).
class Student (Person):
    def __init__(self, name = '', age = 20, sex = 'man', schoolyear = 2016):
        #调用基类构造方法初始化基类的私有数据成员
        super(Student, self).__init__(name, age, sex)
        #Person.__init__(self, name, age, sex)  #也可以这样初始化基类私有数据成员
        self.setSchoolyear(schoolyear)          #初始化派生类的数据成员
    def setSchoolyear(self, schoolyear):
        self.__schoolyear = schoolyear
```

```
    def show(self):
        Person.show(self)                         #调用基类 show()方法
        #super(Student, self).show()              #也可以这样调用基类 show()方法
        print ('入学年份:', self._schoolyear)
#主程序
if __name__ == '__main__':
    zhangsan = Person('张三', 19, '男')
    zhangsan.show()
    lisi = Student ('李四', 18, '男', 2015)
    lisi.show()
    lisi.setAge(20)                               #调用继承的方法修改年龄
    lisi.show()
```

运行结果如下：

```
姓名: 张三   年龄: 19   性别: 男
姓名: 李四   年龄: 18   性别: 男
入学年份: 2015
姓名: 李四   年龄: 20   性别: 男
入学年份: 2015
```

当需要判断类之间关系或者某个对象实例是哪个类的对象时，可以使用 issubclass()或者 isinstance()方法来检测。

✍issubclass(sub,sup)　布尔函数，判断一个类 sub 是另一个类 sup 的子类或者子孙类，是则返回 true。

✍isinstance(obj, Class)　布尔函数，如果 obj 是 Class 类或者是 Class 子类的实例对象，是则返回 true。

例如：

```
class Foo(object):
    pass
class Bar(Foo):
    pass
a = Foo()
b = Bar()
print (type(a)  ==  Foo)          #True,type()函数返回对象的类型
print (type(b)  ==  Foo)          #False
print (isinstance(b,Foo))         #True
print (issubclass(Bar,Foo))       #True
```

6.3.2 类的多继承

Python 的类可以继承多个基类。继承的基类列表跟在类名之后。类的多继承语法：

class SubClassName (ParentClass1[, ParentClass2, ...]):

　　派生类成员

例如定义 C 类继承 A,B 两个基类如下：

```
class A:          #定义类 A
 …
class B:          #定义类 B
 …
class C(A, B):    #派生类 C 继承类 A 和 B
 …
```

6.3.3 方法重写

重写必须出现在继承中。它是指当派生类继承了基类的方法之后,如果基类方法的功能不能满足需求,需要对基类中的某些方法进行修改,可以在派生类重写基类的方法,这就是重写。

【例 6-9】 重写父类(基类)的方法。

```
class Animal:                        #定义父类
    def run(self):
        print(Animal is running...)  #调用父类方法
class Cat(Animal):                   #定义子类
    def run(self):
        print(Cat is running...)     #调用子类方法
class Dog(Animal):                   #定义子类
    def run(self):
        print(Dog is running...)     #调用子类方法
c = Dog()                            #子类实例
c. run()                             #子类调用重写方法
```

程序运行结果：

```
Dog is running...
```

当子类 Dog 和父类 Animal 都存在相同的 run ()方法时,我们说,子类的 run ()覆盖了父类的 run (),在代码运行的时候,总是会调用子类的 run ()。这样,就获得了继承的另一个好处：多态。

6.3.4 多态

要理解什么是多态,首先要对数据类型再作一点说明。当定义一个 class 的时候,实际上就定义了一种数据类型。定义的数据类型和 Python 自带的数据类型,比如 string、list、dict 没什么区别。

```
a = list()       #a 是 list 类型
b = Animal()     #b 是 Animal 类型
c = Dog()        #c 是 Dog 类型
```

判断一个变量是否是某个类型可以用 isinstance()判断：

```
>>> isinstance(a, list)
True
>>> isinstance(b, Animal)
True
>>> isinstance(c, Dog)
True
```

a、b、c 确实对应着 list、Animal、Dog 这 3 种类型。

```
>>> isinstance(c, Animal)
True
```

因为 Dog 是从 Animal 继承下来的，当创建了一个 Dog 的实例 c 时，认为 c 的数据类型是 Dog 没错，但 c 同时也是 Animal 也没错，Dog 本来就是 Animal 的一种！

所以，在继承关系中，如果一个实例的数据类型是某个子类，那它的数据类型也可以被看做是父类。但是，反过来就不行：

```
>>> b = Animal()
>>> isinstance(b, Dog)
False
```

Dog 可以看成 Animal，但 Animal 不可以看成 Dog。

要理解多态的好处，还需要再编写一个函数，这个函数接受一个 Animal 类型的变量：

```
def run_twice(animal):
    animal.run()
    animal.run()
```

当传入 Animal 的实例时，run_twice()就打印出：

```
>>> run_twice(Animal())
Animal is running...
Animal is running...
```

当传入 Dog 的实例时，run_twice()就打印出：

```
>>> run_twice(Dog())
Dog is running...
Dog is running...
```

当传入 Cat 的实例时，run_twice()就打印出：

```
>>> run_twice(Cat())
Cat is running...
Cat is running...
```

现在,如果再定义一个 Tortoise 类型,也从 Animal 派生:

```
class Tortoise(Animal):
    def run(self):
        print ('Tortoise is running slowly...')
```

当调用 run_twice()时,传入 Tortoise 的实例:

```
>>> run_twice(Tortoise())
Tortoise is running slowly...
Tortoise is running slowly...
```

会发现新增一个 Animal 的子类,不必对 run_twice()做任何修改。实际上,任何依赖 Animal 作为参数的函数或者方法都可以不加修改地正常运行,原因就在于多态。

多态的好处就是,当需要传入 Dog、Cat、Tortoise……时,只需要接收 Animal 类型就可以了,因为 Dog、Cat、Tortoise……都是 Animal 类型,然后,按照 Animal 类型进行操作即可。由于 Animal 类型有 run()方法,因此,传入的任意类型,只要是 Animal 类或者子类,就会自动调用实际类型的 run()方法,这就是多态的意思。

对于一个变量,只需要知道它是 Animal 类型,无须确切地知道它的子类型,就可以放心地调用 run()方法,而具体调用的 run()方法是作用在 Animal、Dog、Cat 还是 Tortoise 对象上,由运行时该对象的确切类型决定,这就是多态真正的威力:调用方只管调用,不管细节,而当新增一种 Animal 的子类时,只要确保 run()方法编写正确,不用管原来的代码是如何调用的。这就是著名的“开闭”原则:对扩展开放,允许新增 Animal 子类;对修改封闭,不需要修改依赖 Animal 类型的 run_twice()等函数。

6.3.5 运算符重载

在 Python 中可以通过运算符重载来实现对象之间的运算。Python 把运算符与类的方法关联起来,每个运算符对应一个函数,因此重载运算符就是实现函数。常用的运算符与函数方法的对应关系如表 6-1 所示。

表 6-1 Python 中运算符与函数方法的对应关系表

函数方法	重载的运算符	说　明	调用举例
__add__	+	加法	Z=X+Y,X+=Y
__sub__	−	减法	Z=X−Y,X−=Y
__mul__	*	乘法	Z=X*Y,X*=Y
__div__	/	除法	Z=X/Y,X/=Y
__lt__	<	小于	X<Y

续表

函数方法	重载的运算符	说　　明	调 用 举 例
__eq__	=	等于	X=Y
__len__	长度	对象长度	len(X)
__str__	输出	输出对象时调用	print (X),str(X)
__or__	或	或运算	X|Y,X|=Y

所以在 Python 中,在定义类的时候,可以通过实现一些函数来实现重载运算符。

【例 6-10】 对 Vector 类重载运算符。

```
class Vector:
    def __init__(self, a, b):
        self.a = a
        self.b = b
    def __str__(self):            # 重写 print()方法,打印 Vector 对象实例信息
        return 'Vector ( %d, %d)' % (self.a, self.b)
    def __add__(self,other):      # 重载加法 + 运算符
        return Vector(self.a + other.a, self.b + other.b)
    def __sub__(self,other):      # 重载减法 - 运算符
        return Vector(self.a - other.a, self.b - other.b)
# 主程序
v1 = Vector(2,10)
v2 = Vector(5, -2)
print (v1 + v2)
```

以上代码执行结果如下所示:

```
Vector(7,8)
```

可见 Vector 类中只要实现__add__()方法就可以实现 Vector 对象实例间加法+运算。读者可以如例子所示实现复数的加减乘除四则运算。

6.4 面向对象应用案例——扑克牌类设计

【案例 6-1】 采用扑克牌类设计扑克牌发牌程序。

4 名牌手打牌,计算机随机将 52 张牌(不含大小鬼)发给 4 名牌手,在屏幕上显示每位牌手的牌。程序的运行效果如图 6-1 所示。

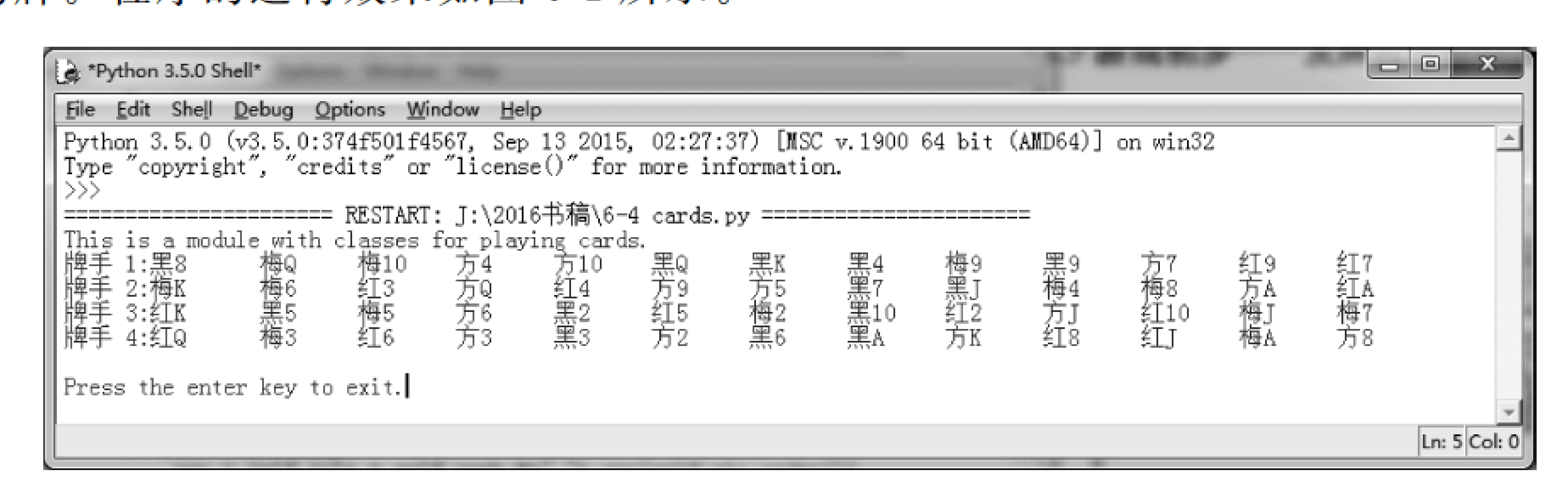


图 6-1　扑克牌发牌运行效果

6.4.1 关键技术——random 模块

random 模块可以产生一个随机数，它的常用方法和使用例子如下所述。

1) random. random

random. random()用于生成一个 0 到 1 的随机小数：0 <= n < 1.0

```
import random
random.random()
```

执行以上代码输出结果如下：

```
0.85415370477785668
```

2) random. uniform

random. uniform(a, b)，用于生成一个指定范围内的随机小数，两个参数其中一个是上限，一个是下限。如果 a < b，则生成的随机数 n：a <= n <= b。如果 a > b，则 b <= n <= a。

代码如下：

```
import random
print (random.uniform(10, 20))
print (random.uniform(20, 10))
```

执行以上代码输出结果如下：

```
14.247256006293084
15.53810495673216
```

3) random. randint

random. randint(a, b)，用于随机生成一个指定范围内的整数。其中参数 a 是下限，参数 b 是上限，生成的随机数 n：a <= n <= b。

```
import random
print (random.randint(12, 20) )     #生成的随机数 n: 12 <= n <= 20
print (random.randint(20, 20) )     #结果永远是 20
#print (random.randint(20, 10) )    #该语句是错误的.下限必须小于上限
```

4) random. randrange

random. randrange([start], stop[, step])，从指定范围内，按指定基数递增的集合中获取一个随机数。如：random. randrange(10, 100, 2)，结果相当于从[10, 12, 14, 16, … 96, 98]序列中获取一个随机数。random. randrange(10, 100, 2)在结果上与 random. choice(range(10, 100, 2)等效。

5) random. choice

random. choice 从序列中获取一个随机元素。其函数原型为：random. choice(sequence)。

参数 sequence 表示一个有序类型。这里要说明一下：sequence 在 Python 不是一种特定的类型，而是泛指序列数据结构。list 列表，tuple 元组，字符串都属于 sequence。下面是使用 choice 的一些例子：

```
import random
print (random.choice("学习 Python"))                          #字符串中随机取一个字符
print (random.choice(["JGood", "is", "a", "handsome", "boy"]))  #list 列表中随机取
print (random.choice(("Tuple", "List", "Dict")))               #tuple 元祖中随机取
```

执行以上代码输出结果如下：

```
学
is
Dict
```

当然每次运行结果都不一样。

6）random. shuffle

random. shuffle(x[，random])，用于将一个列表中的元素打乱。例如：

```
p = ["Python", "is", "powerful", "simple", "and so on..."]
random.shuffle(p)
print (p)
```

执行以上代码输出结果如下：

```
['powerful', 'simple', 'is', 'Python', 'and so on...']
```

这个发牌游戏案例中使用此方法打乱牌的顺序实现洗牌功能。

7）random. sample

random. sample(sequence，k)，从指定序列中随机获取指定长度的片断。sample 函数不会修改原有序列。

```
list = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]
slice = random.sample(list, 5)       #从 list 中随机获取 5 个元素，作为一个片断返回
print (slice)
print (list)                         #原有序列并没有改变
```

执行以上代码输出结果如下：

```
[5, 2, 4, 9, 7]
[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]
```

以下是常用情况举例：

① 随机字符：

```
>>> import random
>>> random.choice('abcdefg&# %^*f')
```

结果'd'。

② 多个字符中选取特定数量的字符：

```
>>> import random
>>> random.sample('abcdefghij', 3)
```

结果['a', 'd', 'b']。

③ 多个字符中选取特定数量的字符组成新字符串：

```
>>> import random
>>>" ".join( random.sample(['a','b','c','d','e','f','g','h','i','j'], 3) ).replace(" ","")
```

结果'ajh'。

④ 随机选取字符串：

```
>>> import random
>>> random.choice ( ['apple', 'pear', 'peach', 'orange', 'lemon'] )
```

结果'lemon'。

⑤ 洗牌：

```
>>> import random
>>> items = [1, 2, 3, 4, 5, 6]
>>> random.shuffle(items)
>>> items
```

结果[3，2，5，6，4，1]。

⑥ 随机选取 0 到 100 间的偶数：

```
>>> import random
>>> random.randrange(0, 101, 2)
```

结果 42。

⑦ 随机小数 1 到 100 之间小数：

```
>>> random.uniform(1, 100)
```

结果 5.4221167969800881。

6.4.2 程序设计的思路

设计出 3 个类：Card 类、Hand 类和 Poke 类。

1. Card 类

Card 类代表一张牌，其中 FaceNum 字段指的是牌面数字 1～13，Suit 字段指的是花色，值"梅"为梅花，"方"为方钻，"红"为红心，"黑"为黑桃。

其中：

① Card 构造函数根据参数初始化封装的成员变量，实现牌面大小和花色的初始化，以及是否显示牌面，默认 True 为显示牌正面。

② __str__()方法用来输出牌面大小和花色。

③ pic_order()方法获取牌的顺序号，牌面按梅花 1…13，方块 14…26，红桃 27…39，黑桃 40…52 顺序编号（未洗牌之前）。也就是说梅花 2 顺序号为 2，方块 A 顺序号为 14，方块 K 顺序号为 26。这个方法为图形化显示牌面预留的方法。

④ flip()是翻牌方法，改变牌面是否显示的属性值。

```
#Cards Module
class Card():
    """ A playing card. """
    RANKS = ["A", "2", "3", "4", "5", "6", "7",
             "8", "9", "10", "J", "Q", "K"]   #牌面数字 1--13
    SUITS = ["梅", "方", "红", "黑"]           #梅为梅花,方为方钻,红为红心,黑为黑桃
    def __init__(self, rank, suit, face_up = True):
        self.rank = rank                        #指的是牌面数字 1--13
        self.suit = suit                        #suit 指的是花色
        self.is_face_up = face_up               #是否显示牌正面,True 为正面 False 为牌背面
    def __str__(self):                          #重写 print()方法,打印一张牌的信息
        if self.is_face_up:
            rep = self.suit + self.rank
        else:
            rep = "XX"
        return rep
   def pic_order(self):                         #牌的顺序号
        if self.rank == "A":
            FaceNum = 1
        elif self.rank == "J":
            FaceNum = 11
        elif self.rank == "Q":
            FaceNum = 12
        elif self.rank == "K":
            FaceNum = 13
        else:
            FaceNum = int(self.rank)
        if self.suit == "梅":
            Suit = 1
        elif self.suit == "方":
            Suit = 2
```

```
        elif self.suit == "红":
            Suit = 3
        else:
            Suit = 4
        return (Suit - 1) * 13 + FaceNum
    def flip(self): #翻牌方法
        self.is_face_up = not self.is_face_up
```

2. Hand 类

Hand 类代表一手牌(一个玩家手里拿的牌),可以认为是一位牌手手里的牌,其中 cards 列表变量存储牌手手里的牌。可以增加牌、清空手里的牌、把一张牌给别的牌手。

```
class Hand():
    """ A hand of playing cards. """
    def __init__(self):
        self.cards = []                    #cards 列表变量存储牌手的牌
    def __str__(self):                     #重写 print()方法,打印出牌手的所有牌
        if self.cards:
           rep = ""
           for card in self.cards:
               rep += str(card) + "\t"
        else:
            rep = "无牌"
        return rep
    def clear(self):                       #清空手里的牌
        self.cards = []
    def add(self, card):                   #增加牌
        self.cards.append(card)
    def give(self, card, other_hand):      #把一张牌给别的牌手
        self.cards.remove(card)
        other_hand.add(card)
```

3. Poke 类

Poke 类代表一副牌,可以一副牌看作是有 52 牌的牌手,所以继承 Hand 类。由于其中 cards 列表变量要存储 52 张牌,而且要发牌、洗牌操作所以增加如下的方法:

① populate(self)生成存储了 52 张牌的一手牌,当然这些牌是按梅花 1,…,13,方块 14,…,26,红桃 27,…,39,黑桃 40,…,52 顺序(未洗牌之前)存储在 cards 列表变量。

② shuffle(self)洗牌,使用 random.shuffle()打乱牌的存储顺序即可。

③ deal(self, hands, per_hand = 13)是完成发牌动作,发给 4 个玩家,每人默认 13 张牌。当然给 per_hand 传 10 的话,则每人发 10 张牌,只不过牌没发完。

```
#Poke 类
class Poke(Hand):
    """ A deck of playing cards. """
    def populate(self):                                #生成一副牌
        for suit in Card.SUITS:
```

```
            for rank in Card.RANKS:
                self.add(Card(rank, suit))
    def shuffle(self):                              #洗牌
        import random
        random.shuffle(self.cards)                  #打乱牌的顺序
    def deal(self, hands, per_hand = 13):           #发牌,发给玩家,每人默认 13 张牌
        for rounds in range(per_hand):
            for hand in hands:
                if self.cards:
                    top_card = self.cards[0]
                    self.cards.remove(top_card)
                    hand.add(top_card)
                    #self.give(top_card, hand)  #上两句可以用此语句替换
                else:
                    print("不能继续发牌了,牌已经发完!")
```

4. 主程序

主程序比较简单,因为 4 个玩家,所以生成 players 列表存储初始化的 4 位牌手。生成 1 副牌对象实例 poke1,调用 populate()方法生成有 52 张牌的一副牌,调用 shuffle()方法洗牌打乱顺序,调用 deal(players,13)方法发给玩家每人 13 张牌,最后显示 4 位牌手所有的牌。

```
#主程序
if __name__ == "__main__":
    print("This is a module with classes for playing cards.")
    #四个玩家
    players = [Hand(),Hand(),Hand(),Hand()]
    poke1 = Poke()
    poke1.populate()          #生成一副牌
    poke1.shuffle()           #洗牌
    poke1.deal(players,13)    #发给玩家每人 13 张牌
    #显示 4 位牌手的牌
    n=1
    for hand in players:
        print("牌手",n ,end=":")
        print(hand)
        n=n+1
    input("\nPress the enter key to exit.")
```

6.5 习　　题

1. 简述面向对象程序设计的概念及类和对象的关系,在 Python 语言中如何声明类和定义对象?

2. 简述面向对象程序设计中继承与多态性的作用是什么?

3. 定义一个圆柱体类 Cylinder,包含底面半径和高两个属性(数据成员);包含一个可

以计算圆柱体体积的方法。然后编写相关程序测试相关功能。

4. 定义一个学生类，包括学号、姓名和出生日期三个属性（数据成员）；包括一个用于给定数据成员初始值的构造函数；包含一个可计算学生年龄的方法。编写该类并对其进行测试。

5. 请为学校图书管理系统设计一个管理员类和一个学生类。其中，管理员信息包括工号、年龄、姓名和工资；学生信息包括学号、年龄、姓名、所借图书和借书日期。最后编写一个测试程序对产生的类的功能进行验证。建议：尝试引入一个基类，使用继承来简化设计。

6. 定义一个 Circle 类，根据圆的半径求周长和面积。再由 Circle 类创建两个圆对象，其半径分别为 5 和 10，要求输出各自的周长和面积。

第 7 章　Tkinter 图形界面设计

到目前为止，本书中所有的输入和输出都是简单的文本，现代计算机和程序都会使用大量的图形，因而，本章以 Tkinter 模块为例学习建立一些简单的 GUI(图形用户界面)，使编写的程序像大家所熟悉的程序一样，有窗体、按钮之类的图形界面。以后章节的游戏界面也都使用 Tkinter 开发。

7.1　Python 图形开发库

Python 提供了多个图形开发界面的库，几个常用 Python GUI 库如下：

- ✍Tkinter　Tkinter 模块("Tk 接口")是 Python 的标准 Tk GUI 工具包的接口。Tkinter 可以在大多数的 Unix 平台下使用，同样可以应用在 Windows 和 Macintosh 系统里。Tk8.0 的后续版本可以实现本地窗口风格，并良好地运行在绝大多数平台中。
- ✍wxPython　wxPython 是一款开源软件，是 Python 语言的一套优秀的 GUI 图形库，允许 Python 程序员很方便地创建完整的、功能键全的 GUI 用户界面。
- ✍Jython　Jython 程序可以和 Java 无缝集成。除了一些标准模块，Jython 使用 Java 的模块。Jython 几乎拥有标准的 Python 中不依赖于 C 语言的全部模块。比如，Jython 的用户界面使用 Swing、AWT 或者 SWT。Jython 可以被动态或静态地编译成 Java 字节码。

Tkinter 是 Python 的标准 GUI 库。由于 Tkinter 是内置到 python 的安装包中，只要安装好 Python 之后就能 import Tkinter 库，而且 IDLE 也是用 Tkinter 编写而成，对于简单的图形界面 Tkinter 还是能应付自如，使用 Tkinter 可以快速地创建 GUI 应用程序。

7.1.1　创建 Windows 窗口

【例 7-1】 Tkinter 创建一个 Windows 窗口的 GUI 程序。

```
import tkinter                         #导入 Tkinter 模块
win = tkinter.Tk()                     #创建 Windows 窗口对象
win.title('我的第一个 GUI 程序')        #设置窗口标题
win.mainloop()                         #进入消息循环,也就是显示窗口
```

以上代码执行结果如图 7-1 所示。

可见 Tkinter 可以很方便地创建 Windows 窗口。具体方法如上。

在创建 Windows 窗口对象后，可以使用 geometry()方法设置窗口的大小，格式如下：

窗口对象.geometry(size)

size 用于指定窗口大小，格式如下：

宽度 x 高度



图 7-1　Tkinter 创建一个窗口

【例 7-2】　显示一个 Windows 窗口，初始大小为 800×600。

```
from tkinter import *
win = Tk();
win.geometry("800×600")
win.mainloop();
```

还可以使用 minsize()方法设置窗口的最小尺寸，使用 maxsize()方法设置窗口的最大尺寸，方法如下：

窗口对象. minsize (最小宽度,最小高度)

窗口对象. maxsize (最大宽度,最大高度)

例如：

```
win. minsize ("400×600")
win. maxsize ("1440×800")
```

Tkinter 包含许多组件(如表 7-4 所示)供用户使用，在 7.2 节将学习这些组件的用法。

7.1.2　几何布局管理器

Tkinter 几何布局管理器(geometry manager)用于组织和管理在父组件(往往是窗口)中子组件的布局方式。Tkinter 提供了 3 种不同风格的几何布局管理类：pack、grid 和 place。

1. pack 几何布局管理器

pack 几何布局管理器采用块的方式组织组件。pack 根据组件创建生成的顺序将子组件放在快速生成界面设计中广泛使用。

调用子组件的方法 pack()，则该子组件在其父组件中采用 pack 布局：

```
pack( option = value,... )
```

pack 方法提供如表 7-1 所示的若干参数选项。

表 7-1　pack 方法提供参数选项

选　　项	描　　述	取 值 范 围
side	停靠在父组件的哪一边上	'top'(默认值)，'bottom','left'，'right'
anchor	停靠位置,对应于东南西北以及四个角	'n','s','e','w','nw','sw','se','ne','center'(默认值)
fill	填充空间	'x','y','both','none'
expand	扩展空间	0 或 1
ipadx,ipady	组件内部在 x/y 方向上填充的空间大小	单位为 c (厘米)、m(毫米)、i (英寸)、p (打印机的点)
padx,pady	组件外部在 x/y 方向上填充的空间大小	单位为 c (厘米)、m(毫米)、i (英寸)、p (打印机的点)

【例 7-3】　pack 几何布局管理器的 GUI 程序。运行效果如图 7-2 所示。

```
import tkinter
root = tkinter.Tk()
label = tkinter.Label(root,text = 'hello ,python')
label.pack()                                       #将 Label 组件添加到窗口中显示
button1 = tkinter.Button(root,text = 'BUTTON1')    #创建文字是'BUTTON1'的 Button 组件
button1.pack(side = tkinter.LEFT)                  #将 button1 组件添加到窗口中显示,左停靠
button2 = tkinter.Button(root,text = 'BUTTON2')    #创建文字是'BUTTON2'的 Button 组件
button2.pack(side = tkinter.RIGHT)                 #将 button2 组件添加到窗口中显示,右停靠
root.mainloop()
```



图 7-2　pack 几何布局管理示例

2. grid 几何布局管理器

grid 几何布局管理采用表格结构组织组件。子组件的位置由行/列确定的单元格决定，子组件可以跨越多行/列。每一列中,列宽由这一列中最宽的单元格确定。采用 grid 布局，适合于表格形式的布局,可以实现复杂的界面,因而广泛采用。

调用子组件的 grid()方法,则该子组件在其父组件中采用 grid 几何布局：

```
grid ( option = value, … )
```

grid 方法提供如表 7-2 所示的若干参数选项。

表 7-2 grid 方法提供参数选项

选　项	描　述	取 值 范 围
sticky	组件紧贴所在单元格的某一边角，对应于东南西北以及四个角	'n','s','e','w','nw','sw','se','ne','center'(默认值)
row	单元格行号	整数
column	单元格列号	整数
rowspan	行跨度	整数
columnspan	列跨度	整数
ipadx,ipady	组件内部在 x/y 方向上填充的空间大小	单位为 c（厘米）、m(毫米)、i（英寸）、p（打印机的点）
padx,pady	组件外部在 x/y 方向上填充的空间大小	单位为 c（厘米）、m(毫米)、i（英寸）、p（打印机的点）

grid 两个最为重要的参数，一个是 row，另一个是 column。用来指定将子组件放置到什么位置，如果不指定 row，会将子组件放置到第一个可用的行上，如果不指定 column，则使用第 0 列(首列)。

【例 7-4】 grid 几何布局管理器的 GUI 程序。运行效果如图 7-3 所示。

```
from tkinter import *
root = Tk()
#200×200 代表了初始化时主窗口的大小,280,280 代表了初始化时窗口所在的位置
root.geometry('200×200+280+280')
root.title('计算器示例')
#Grid 网格布局
L1 = Button(root, text = '1', width=5, bg = 'yellow')
L2 = Button(root, text = '2', width=5)
L3 = Button(root, text = '3', width=5)
L4 = Button(root, text = '4', width=5)
L5 = Button(root, text = '5', width=5, bg = 'green')
L6 = Button(root, text = '6', width=5)
L7 = Button(root, text = '7', width=5)
L8 = Button(root, text = '8', width=5)
L9 = Button(root, text = '9', width=5, bg = 'yellow')
L0 = Button(root, text = '0')
Lp = Button(root, text = '.')
L1.grid(row = 0, column = 0)                              #按钮放置在 0 行 0 列
L2.grid(row = 0, column = 1)                              #按钮放置在 0 行 1 列
L3.grid(row = 0, column = 2)                              #按钮放置在 0 行 2 列
L4.grid(row = 1, column = 0)                              #按钮放置在 1 行 0 列
L5.grid(row = 1, column = 1)                              #按钮放置在 1 行 1 列
L6.grid(row = 1, column = 2)                              #按钮放置在 1 行 2 列
L7.grid(row = 2, column = 0)                              #按钮放置在 2 行 0 列
L8.grid(row = 2, column = 1)                              #按钮放置在 2 行 1 列
L9.grid(row = 2, column = 2)                              #按钮放置在 2 行 2 列
L0.grid(row = 3, column = 0,columnspan=2,sticky=E+W )    #跨 2 列,左右贴紧
Lp.grid(row = 3, column = 2,sticky=E+W )                 #左右贴紧
root.mainloop()
```



图 7-3 grid 几何布局管理示例

3. place 几何布局管理器

place 几何布局管理允许指定组件的大小与位置。place 的优点是可以精确控制组件的位置,不足之处是改变窗口大小时,子组件不能随之灵活改变大小。

调用子组件的方法 place(),则该子组件在其父组件中采用 place 布局:

```
place ( option = value,... )
```

place 方法提供如表 7-3 所示的若干参数选项,可以直接给参数选项赋值加以修改。

表 7-3 place 方法提供参数选项

选 项	描 述	取 值 范 围
x,y	将组件放到指定位置的绝对坐标	从 0 开始的整数
relx, rely	将组件放到指定位置的相对坐标	取值范围 0～1.0
height,width	高度和宽度,单位为像素	
anchor	对齐方式,对应于东南西北以及四个角	'n','s','e','w','nw','sw','se','ne','center'('center'为默认值)

例如下面代码将 1 个 Label 标签放置在中央相对坐标(0.5,0.5)处,另一个 Label 标签放置在(50, 0)位置上。注意 Python 的坐标系是左上角为原点(0, 0)位置,向右是 x 坐标正方向,向下是 y 坐标正方向,这和数学的几何坐标系不同,大家一定要注意此点。

```
from tkinter import *
root = Tk()
lb = Label(root,text = 'hello Place')
#使用相对坐标(0.5,0.5)将 Label 放置到(0.5 * sx,0.5.sy)位置上
lb.place(relx = 0.5,rely = 0.5,anchor = CENTER)
lb2 = Label(root,text = 'hello Place2')
#使用绝对坐标将 Label 放置到(50, 0)位置上
lb2.place(x = 50,y = 0)
root.mainloop()
```

【例 7-5】 place 几何布局管理器的 GUI 示例程序。运行效果如图 7-4 所示。

```
from tkinter import *
root = Tk()
root.title("登录")
root['width'] = 200;root['height'] = 80
Label(root,text = '用户名',width = 6).place(x = 1,y = 1)      #绝对坐标(1,1)
Entry(root,width = 20).place(x = 45,y = 1)                  #绝对坐标(45,1)
Label(root,text = '密码',width = 6).place(x = 1,y = 20)      #绝对坐标(1,20)
Entry(root,width = 20, show = '*').place(x = 45,y = 20)     #绝对坐标(45,20)
Button(root,text = '登录',width = 8).place(x = 40,y = 40)    #绝对坐标(40,40)
Button(root,text = '取消',width = 8).place(x = 110,y = 40)   #绝对坐标(110,40)
root.mainloop()
```



图 7-4 place 几何布局管理示例

7.2 常用 Tkinter 组件的使用

7.2.1 Tkinter 组件

Tkinter 提供各种组件(控件),如按钮、标签和文本框,供一个 GUI 应用程序使用。这些组件通常被称为控件或者部件。目前有 15 种 Tkinter 的组件。这些组件的简单介绍如表 7-4 所示。

表 7-4 Tkinter 组件

组 件	描 述
Button	按钮控件:在程序中显示按钮。
Canvas	画布控件:显示图形元素,如线条或文本
Checkbutton	多选框控件:用于在程序中提供多项选择框
Entry	输入控件:用于显示简单的文本内容
Frame	框架控件:在屏幕上显示一个矩形区域,多用来作为容器
Label	标签控件:可以显示文本和位图
Listbox	列表框控件:Listbox 窗口小部件,用来显示一个字符串列表给用户
Menubutton	菜单按钮控件:用于显示菜单项
Menu	菜单控件:显示菜单栏、下拉菜单和弹出菜单
Message	消息控件:用来显示多行文本,与 Label 比较类似
Radiobutton	单选按钮控件:显示一个单选的按钮状态
Scale	范围控件:显示一个数值刻度,为输出限定范围的数字区间
Scrollbar	滚动条控件:当内容超过可视化区域时使用,如列表框

续表

组　　件	描　　述
Text	文本控件：用于显示多行文本
Toplevel	容器控件：用来提供一个单独的对话框，和 Frame 比较类似
Spinbox	输入控件：与 Entry 类似，但是可以指定输入范围值
PanedWindow	窗口布局管理的插件：可以包含一个或者多个子控件
LabelFrame	简单的容器控件：常用于复杂的窗口布局
tkMessageBox	用于显示应用程序的消息框

通过组件类的构造函数可以创建其对象实例。例如：

```
from tkinter import *
root = Tk()
button1 = Button(root, text = "确定")        #按钮组件的构造函数
```

7.2.2　标准属性

组件标准属性也就是所有组件(控件)的共同属性，如大小、字体和颜色等。常用的标准属性如表 7-5 所示。

表 7-5　Tkinter 组件标准属性

属性	描　　述
dimension	控件大小
color	控件颜色
font	控件字体
anchor	锚点(内容停靠位置)，对应于东南西北以及四个角
relief	控件样式
bitmap	位图，内置位图包括："error""gray75"" gray50""gray25"" gray12""info""questhead" "hourglass""questtion"和"warning"，自定义位图为.xbm 格式文件
cursor	光标
text	显示文本内容
state	设置组件状态；正常(normal)、激活(active)、禁用(disabled)

可以通过下列方式之一设置组件属性。

```
button1 = Button(root, text = "确定")      #按钮组件的构造函数
buttonl. config( text = "确定")            #组件对象的 config 方法的命名参数
buttonl ["text "] = "确定"                 #组件对象的属性赋值
```

7.2.3　Label 标签组件

Label 组件用于在窗口中显示文本或位图。常用属性如表 7-6 所示。

表 7-6　Label 组件常用属性

属　　性	说　　明
width	宽度
height	高度
compound	指定文本与图像如何在 Label 上显示，缺省为 None。当指定 image/bitmap 时，文本(text)将被覆盖，只显示图像。可以使用的值如下：left，图像居左；right，图像居右；top，图像居上；bottom，图像居下；center，文字覆盖在图像上
wraplength	指定多少单位后开始换行，用于多行显示文本
justify	指定多行的对齐方式，可以使用的值为 left(左对齐)或 right(右对齐)
anchor	指定文本(text)或图像(bitmap/image)在 Label 中的显示位置(如图 7-5 所示，其他组件同此)。对应于东南西北以及四个角，可用值如下：e，垂直居中，水平居右；w，垂直居中，水平居左；n，垂直居上，水平居中；s，垂直居下，水平居中；ne，垂直居上，水平居右；se，垂直居下，水平居中；sw，垂直居下，水平居左；nw，垂直居上，水平居左；center(默认值)，垂直居中，水平居中
image 和 bm	显示自定义图片如. png，. gif
bitmap	显示内置的位图

【例 7-6】 Label 组件示例，运行效果如图 7-6 所示。

```
from tkinter import *
win = Tk();                                             #创建窗口对象
win.title("我的窗口")                                   #设置窗口标题
lab1 = Label(win,text = '你好', anchor = 'nw')         #创建文字是"你好"的 Label 组件
lab1.pack()                                             #显示 Label 组件
#显示内置的位图
lab2 = Label(win, bitmap = 'question')                 #创建显示疑问图标 Label 组件
lab2.pack()                                             #显示 Label 组件
#显示自选的图片
bm = PhotoImage(file = r'J:\2016 书稿\aa.png')
lab3 = Label(win,image = bm)
lab3.bm = bm
lab3.pack()                                             #显示 Label 组件
win.mainloop()
```

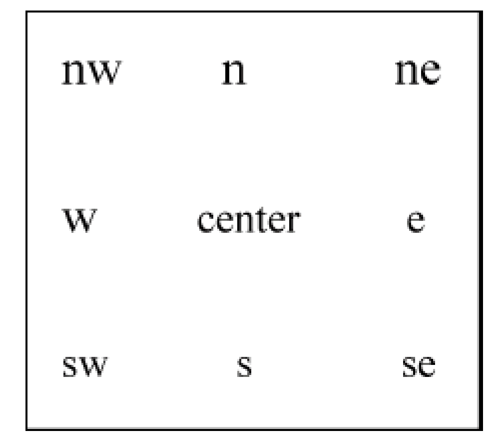


图 7-5　anchor 地理方位

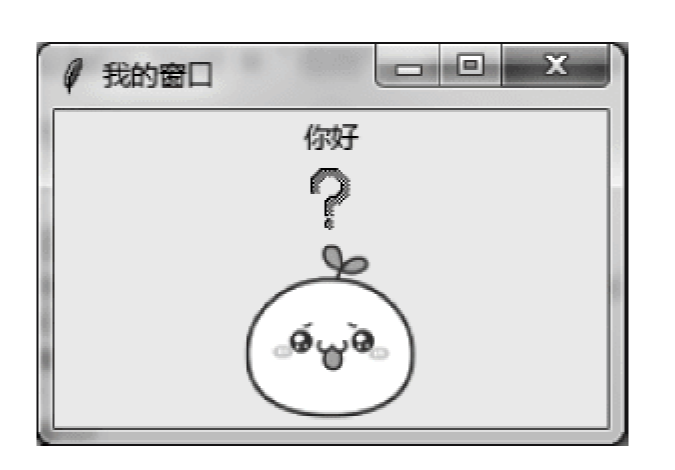


图 7-6　Label 组件示例

7.2.4　Button 按钮组件

Button 组件(控件)是一个标准的 Tkinter 部件，用于实现各种按钮。按钮可以包含文本或图像，可以通过 command 属性将调用 Python 函数或方法关联到按钮上。Tkinter 的按钮被按下时，会自动调用该函数或方法。该按钮可以只显示一个单一字体的文本，但文本可能跨越一个以上的行。此外，一个字符可以有下划线，例如标记的键盘快捷键。Tkinter Button 按钮属性和方法如表 7-7 和表 7-8 所示。

表 7-7　Tkinter Button 按钮属性

属　　性	功 能 描 述
text	显示文本内容
command	指定 Button 的事件处理函数
compound	指定文本与图像的位置关系
bitmap	指定位图
focus_set	设置当前组件得到的焦点
master	代表了父窗口
bg	设置背景颜色
fg	设置前景颜色
font	设置字体大小
height	设置显示高度，如果未设置此项，其大小以适应内容标签
relief	指定外观装饰边界附近的标签，默认是平的，可以设置的参数：flat、groove、raised、ridge、solid、sunken
width	设置显示宽度，如果未设置此项，其大小以适应内容标签
wraplength	将此选项设置为所需的数量限制每行的字符数，默认为 0
state	设置组件状态：正常(normal)、激活(active)、禁用(disabled)
anchor	设置 Button 文本在控件上的显示位置，可用值：n(north)、s(south)、w(west)、e(east)和 ne、nw、se、sw
bd	设置 Button 的边框大小；bd(bordwidth)缺省为 1 或 2 个像素
textvariable	设置 Button 可变的文本内容对应的变量

表 7-8　Tkinter Button 按钮方法

方　　法	描　　述
flash()	按钮在 active color and normal color 颜色之间闪烁几次，disabled 状态无效
invoke()	调用按钮的 command 指定的回调函数

【例 7-7】　Tkinter 创建一个含有 4 个 Button 示例程序。创建了 4 个 Button 按钮、设置了 width、height、relief、bg、bd、fg、state、bitmap、command、anchor 等不同的 Button 属性。

```
#Filename:7-7.py
from tkinter import *
from tkinter.messagebox import *
root = Tk()
root.title("Button Test")
def callback():
```

```
    showinfo("Python command","人生苦短、我用 Python")
#创建 4 个 Button 按钮,并设置 width、height、relief、bg、bd、fg、state、bitmap、command、anchor
Button(root, text = "外观装饰边界附近的标签", width = 19, relief = GROOVE, bg = "red").pack()
Button(root, text = "设置按钮状态", width = 21, state = DISABLED).pack()
Button(root, text = "设置 bitmap 放到按钮左边位置", compound = "left", bitmap = "error").pack()
Button(root, text = "设置 command 事件调用命令", fg = "blue", bd = 2, width = 28, command =
callback).pack()
Button(root, text = "设置高度宽度以及文字显示位置", anchor = 'sw', width = 30, height = 2).
pack()
root.mainloop()
```

运行效果如图 7-7 所示。



图 7-7　Tkinter Button 示例程序

如果想获取组件所有的属性,通过如下命令可以列举:

```
from tkinter import *
root = Tk()
button1 = Button(root, text = "确定")      #按钮组件的构造函数
print(button1.keys())                       #keys()方法列举组件的所有的属性
```

结果:

```
['activebackground', 'activeforeground', 'anchor', 'background', 'bd', 'bg', 'bitmap',
'borderwidth', 'command', 'compound', 'cursor', 'default', 'disabledforeground', 'fg', 'font',
'foreground', 'height', 'highlightbackground', 'highlightcolor', 'highlightthickness', 'image',
'justify', 'overrelief', 'padx', 'pady', 'relief', 'repeatdelay', 'repeatinterval', 'state',
'takefocus', 'text', 'textvariable', 'underline', 'width', 'wraplength']
```

7.2.5　单行文本框 Entry 和多行文本框 Text

Entry 单行文本框主要用于输入单行内容和显示文本。可以方便地向程序传递用户参数。这里通过一个转换摄氏度和华氏度的小程序来演示该组件的使用。

1. 创建和显示 Entry 对象

创建 Entry 对象的基本方法如下:

Entry 对象 = Entry (Windows 窗口对象)

显示 Entry 对象的方法如下:

Entry 对象.pack()

2. 获取 Entry 组件的内容

其中 get()方法用于获取 Entry 单行文本框内输入的内容。

3. Entry 的常用属性

✍show：如果设置为字符 *，则输入文本框内显示为 *，用于密码输入。

✍insertbackground：插入光标的颜色，默认为黑色'black'。

✍selectbackground 和 selectforeground：选中文本的背景色与前景色。

✍width：组件的宽度(所占字符个数)。

✍fg：字体前景颜色。

✍bg：背景颜色。

✍state：设置组件状态，默认为 normal，可设置为 disabled(禁用组件)、readonly(只读)。

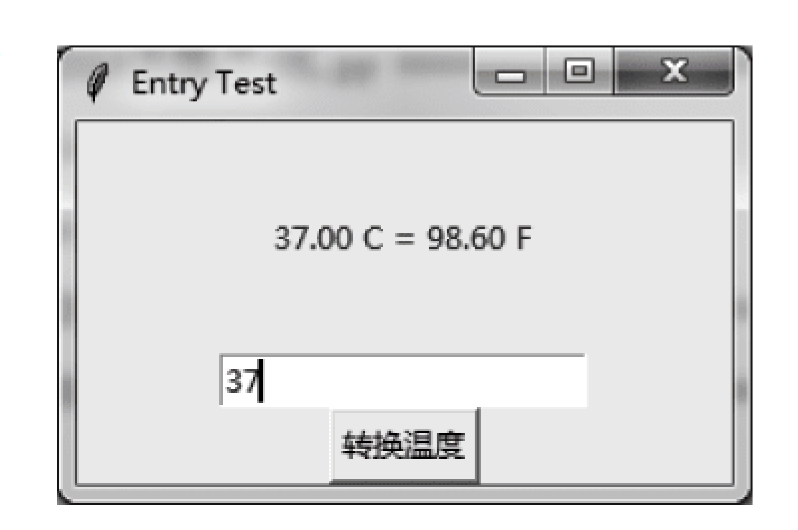
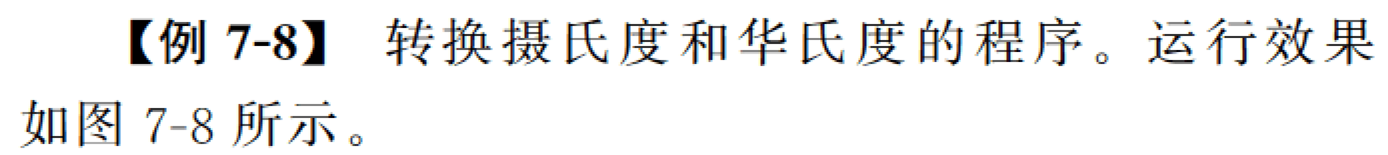


图 7-8　转换摄氏度和华氏度的程序



【例 7-8】 转换摄氏度和华氏度的程序。运行效果如图 7-8 所示。

```
import tkinter as tk
def btnHelloClicked():                          #事件函数
    cd = float(entryCd.get())                   #获取文本框内输入的内容转换成浮点数
    labelHello.config(text = "%.2fC = %.2fF" % (cd, cd * 1.8 + 32))
root = tk.Tk()
root.title("Entry Test")
labelHello = tk.Label(root, text = "转换℃ to ℉…", height = 5, width = 20, fg = "blue")
labelHello.pack()
entryCd = tk.Entry(root)                        #Entry 组件
entryCd.pack()
btnCal = tk.Button(root, text = "转换温度", command = btnHelloClicked)    #按钮
btnCal.pack()
root.mainloop()
```

程序中新建了一个 Entry 组件 entryCd，当"转换温度"按钮按下后，通过 entryCd.get()获取输入框中的文本内容，该内容为字符串类型，需要通过 float()函数转换成数字，之后再进行换算并更新 Label 显示内容。

设置或者获取 Entry 组件内容也可以使用 StringVar()对象来完成，把 Entry 的 textvariable 属性设置为 StringVar()变量，再通过 StringVar()变量的 get()和 set()函数可以读取和输出相应文本内容。例如：

```
s = StringVar()                            #一个 StringVar()对象
s.set("大家好,这是测试")                   #设置文本内容
entryCd = Entry(root, textvariable = s)    #Entry 组件显示"大家好,这是测试"
print(s.get())                             #打印出"大家好,这是测试"
```

同样，Python 提供输入多行文本框 Text，用于输入多行内容和显示文本。使用方法类似 Entry，请读者参考 Tkinter 手册。

7.2.6 列表框组件 Listbox

列表框组件 Listbox 用于显示多个项目，并且允许用户选择一个或多个项目。

1）创建和显示 Listbox 对象

创建 Listbox 对象的基本方法如下：

Listbox 对象 = Listbox（Tkinter Windows 窗口对象）

显示 Listbox 对象的方法如下：

Listbox 对象.pack()

2）插入文本项

可以使用 insert()方法向列表框组件中插入文本项，方法如下：

Listbox 对象.insert(index，item)

其中：index 是插入文本项的位置，如果在尾部插入文本项，则可以使用 END；如果在当前选中处插入文本项，则可以使用 ACTIVE。item 是要插入的文本项。

3）返回选中项索引

Listbox 对象.curselection()

返回当前选中项目的索引，结果为元组。

注意：索引号从 0 开始，0 表示第一项。

4）删除文本项

Listbox 对象.delete(first，last)

删除指定范围(first，last)的项目，不指定 last 时，删除 1 个项目。

5）获取项目内容

Listbox 对象.get(first，last)

返回指定范围(first，last)的项目，不指定 last 时，仅返回 1 个项目。

6）获取项目个数

Listbox 对象.size()

7）获取 Listbox 内容

需要使用 listvariable 属性为 Listbox 对象指定一个对应的变量，例如：

```
m = StringVar()
listb = Listbox (root, listvariable = m)
listb.pack()
root.mainloop()
```

指定后就可以使用 m.get()方法用于获取 Listbox 对象中的内容了。

注意：如果允许用户选择多个项目将 Listbox 对象的 selectmode 属性设置为 MULTIPLE 表示多选，而设置为 SINGLE 为单选。

【例 7-9】 Tkinter 创建一个获取 Listbox 组件内容的程序。运行效果如图 7-9 所示。

```
from tkinter import *
root = Tk()
m = StringVar()
```

```
def callbutton1():
    print(m.get())
def callbutton2():
    for i in lb.curselection():                    #返回选中项索引形成的元祖
        print(lb.get(i))
root.title("使用 Listbox 组件的例子")                #设置窗口标题
lb = Listbox(root, listvariable = m)               #将一字符串 m 与 Listbox 的值绑定
for item in ['北京','天津','上海']:
    lb.insert(END,item)
lb.pack()
b1 = Button (root,text = '获取 Listbox 的所有内容', command = callbutton1, width = 20)
                                                   #创建 Button 组件
b1.pack()                                          #显示 Button 组件
b2 = Button (root,text = '获取 Listbox 的选中内容', command = callbutton2, width = 20)
                                                   #创建 Button 组件
b2.pack()                                          #显示 Button 组件
root.mainloop()
```



图 7-9 获取 Listbox 组件内容的 GUI 程序

单击"获取 Listbox 的所有内容"按钮则输出:('北京', '天津', '上海')

选中上海后,单击"获取 Listbox 的选中内容"按钮则输出:上海

【例 7-10】 创建从一个列表框选择内容添加到另一个列表框组件的 GUI 程序。

```
from tkinter import *                              #导入 Tkinter 库
root = Tk()                                        #创建窗口对象
def callbutton1():
    for i in listb.curselection():                 #遍历选中项
        listb2.insert(0,listb.get(i))              #添加到右侧列表框
def callbutton2():
    for i in listb2.curselection():                #遍历选中项
        listb2.delete(i)                           #从右侧列表框中删除
#创建两个列表
li = ['C','python','php','html','SQL','java']
listb = Listbox(root)                              #创建两个列表框组件
listb2 = Listbox(root)
for item in li:                                    #左侧列表框组件插入数据
listb.insert(0,item)
listb.grid(row = 0,column = 0,rowspan = 2)         #将列表框组件放置到窗口对象中
```

```
b1 = Button (root,text = '添加>>', command=callbutton1, width=20)   #创建 Button 组件
b2 = Button (root,text = '删除<<', command=callbutton2, width=20)   #创建 Button 组件
b1.grid(row=0,column=1,rowspan=2)                                   #显示 Button 组件
b2.grid(row=1,column=1,rowspan=2)        #显示 Button 组件
listb2.grid(row=0,column=2,rowspan=2)
root.mainloop()                          #进入消息循环
```

以上代码执行结果如图 7-10 所示。

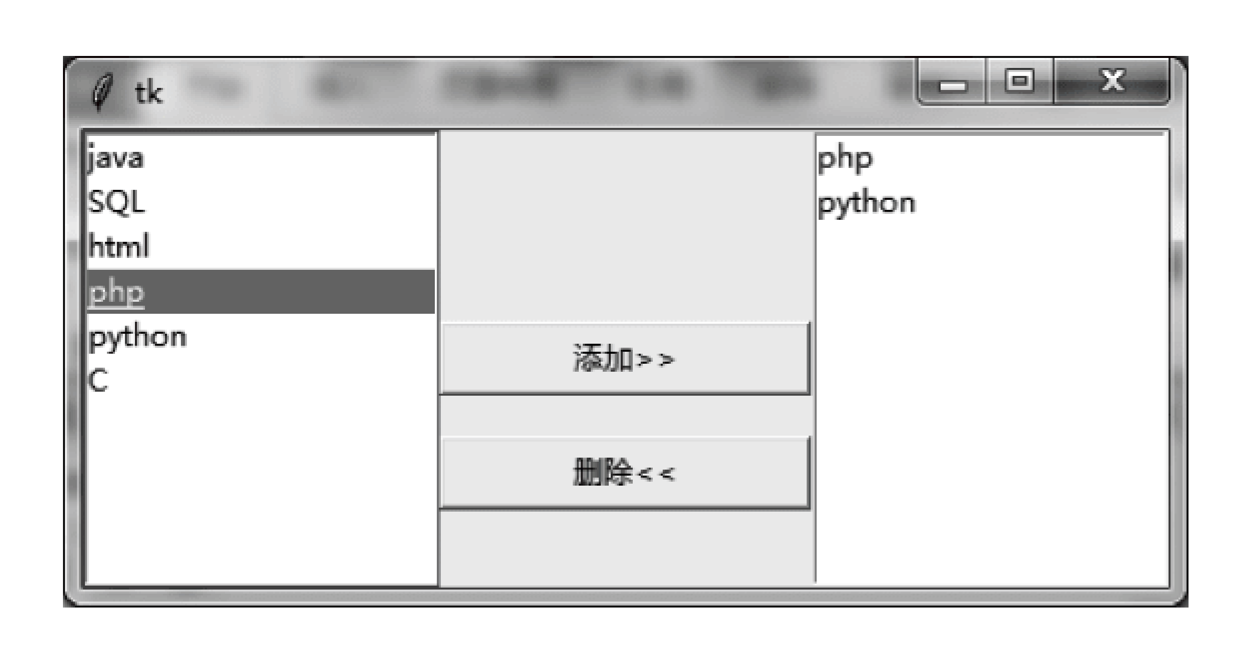


图 7-10　含有两个列表框组件的 GUI 程序

7.2.7　单选按钮 Radiobutton 和复选框 Checkbutton

单选按钮(Radiobutton)和复选框(Checkbutton)分别用于实现选项的单选和复选功能。Radiobutton 用于同一组单选按钮中选择一个单选按钮(不能同时选定多个)。Checkbutton 用于选择一项或多项。

1) 创建和显示 Radiobutton 对象

创建 Radiobutton 对象的基本方法如下:

Radiobutton 对象= Radiobutton (Windows 窗口对象,text = Radiobutton 组件显示的文本)

显示 Radiobutton 对象的方法如下:

Radiobutton 对象.pack()

可以使用 variable 属性为 Radiobutton 组件指定一个对应的变量。如果将多个 Radiobutton 组件绑定到同一个变量,则这些 Radiobutton 组件属于一个分组。分组后需要使用 value 设置每个 Radiobutton 组件的值,以标示该项目是否被选中。

2) Radiobutton 组件常用属性

- variable:单选按钮索引变量,通过变量的值确定哪个单选按钮被选中。一组单选按钮使用同一个索引变量。
- value:单选按钮选中时变量的值。
- command:单选按钮选中时执行的命令(函数)。

3) Radiobutton 组件的方法

- deselect():取消选择。
- select():选择。
- invoke():调用单选按钮 command 指定的回调函数。

4）创建和显示 Checkbutton 对象

创建 Checkbutton 对象的基本方法如下：

Checkbutton 对象 = Checkbutton（Tkinter Windows 窗口对象，text = Checkbutton 组件显示的文本，command=单击 Checkbutton 按钮所调用的回调函数）

显示 Checkbutton 对象的方法如下：

Checkbutton 对象.pack()

5）Checkbutton 组件常用属性

✍variable：复选框索引变量，通过变量的值确定哪些复选框被选中。每个复选框使用不同的变量，使复选框之间相互独立。

✍onvalue：复选框选中（有效）时变量的值。

✍offvalue：复选框未选中（无效）时变量的值。

✍command：复选框选中时执行的命令（函数）。

6）获取 Checkbutton 状态

为了获取 Checkbutton 组件是否被选中，需要使用 variable 属性为 Checkbutton 组件指定一个对应变量，例如：

```
c = tkinter.IntVar()
c.set(2)
check = tkinter.Checkbutton(root,text = '喜欢',variable = c,onvalue = 1,offvalue = 2)
                                                         #1 为选中,2 为没选中
check.pack()
```

指定变量 c 后，可以使用 c.get()获取复选框的状态值。也可以使用 c.set()设置复选框的状态。例如设置 check 复选框对象为没有选中状态，代码如下：

```
c.set(2)        #1 选中,2 没选中,设置为 2 就是没选中状态
```

获取单选按钮（Radiobutton）状态方法同上。

【例 7-11】 Tkinter 创建使用单选按钮（Radiobutton）组件选择国家的程序。运行效果如图 7-11 所示。

```
import tkinter
root = tkinter.Tk()
r = tkinter.StringVar()              #创建 StringVar 对象
r.set('1')                           #设置初始值为'1',初始选中'中国'
radio = tkinter.Radiobutton(root,variable = r,value = '1',text = '中国')
radio.pack()
radio = tkinter.Radiobutton(root,variable = r,value = '2',text = '美国')
radio.pack()
radio = tkinter.Radiobutton(root,variable = r,value = '3',text = '日本')
radio.pack()
radio = tkinter.Radiobutton(root,variable = r,value = '4',text = '加拿大')
radio.pack()
radio = tkinter.Radiobutton(root,variable = r,value = '5',text = '韩国')
radio.pack()
root.mainloop()
print (r.get())                    #获取被选中单选按钮变量值
```

以上代码执行结果如图 7-11 所示。选中日本后则打印出 3。



图 7-11 单选按钮 Radiobutton 示例程序

【例 7-12】 通过单选按钮、复选框设置文字样式的功能。

```
import tkinter as tk
def colorChecked():
    label_1.config(fg = color.get())
def typeChecked():
    textType = typeBlod.get() + typeItalic.get()
    if textType == 1:
        label_1.config(font = ("Arial", 12, "bold"))
    elif textType == 2:
        label_1.config(font = ("Arial", 12, "italic"))
    elif textType == 3:
        label_1.config(font = ("Arial", 12, "bold italic"))
    else :
        label_1.config(font = ("Arial", 12))
root = tk.Tk()
root.title("Radio & Check Test")
label_1 = tk.Label(root, text = "Check the format of text.", height = 3, font = ("Arial", 12))
label_1.config(fg = "blue")          #初始颜色蓝色
label_1.pack()
color = tk.StringVar()               #三个颜色 Radiobutton 定义了同样的变量 color
color.set("blue")
tk.Radiobutton(root, text = "红色", variable = color, value = "red", command =
colorChecked).pack(side = tk.LEFT)
tk.Radiobutton(root, text = "蓝色", variable = color, value = "blue", command =
colorChecked).pack(side = tk.LEFT)
tk.Radiobutton(root, text = "绿色", variable = color, value = "green", command =
colorChecked).pack(side = tk.LEFT)
typeBlod = tk.IntVar()               #定义了 typeBlod 变量表示文字是否为粗体
typeItalic = tk.IntVar()             #定义了 typeItalic 变量表示文字是否为斜体
tk.Checkbutton(root, text = "粗体", variable = typeBlod, onvalue = 1, offvalue = 0,
command = typeChecked).pack(side = tk.LEFT)
tk.Checkbutton(root, text = "斜体", variable = typeItalic, onvalue = 2, offvalue = 0,
command = typeChecked).pack(side = tk.LEFT)
root.mainloop()
```

在代码中，文字的颜色通过 Radiobutton 来选择，同一时间只能选择一个颜色。在“红色”“蓝色”和“绿色”三个单选按钮中，定义了同样的变量参数 color，选择不同的单选按钮会

为该变量赋予不同的字符串值，内容即为对应的颜色。

任何单选按钮被选中都会触发 colorChecked()函数，将标签修改为对应单选按钮表示的颜色。



图 7-12　设置字体样式运行效果

文字的粗体、斜体样式则由复选框实现，分别定义了 typeBlod 和 typeItalic 变量来表示文字是否为粗体和斜体。

当某个复选框的状态改变时会触发 typeChecked()函数。该函数负责判断当前哪些复选框被选中，并将字体设置为对应的样式。

以上代码执行结果如图 7-12 所示。

7.2.8　菜单组件 Menu

图形用户界面应用程序通常提供菜单，菜单包含各种按照主题分组的基本命令。图形用户界面应用程序包括 2 种类型的菜单。

✍主菜单：提供窗体的菜单系统。通过单击可下拉出子菜单，选择命令可执行相关的操作。常用的主菜单通常包括：文件、编辑、视图、帮助等。

✍上下文菜单(也称为快捷菜单)：通过鼠标右击某对象而弹出的菜单，一般为与该对象相关的常用菜单命令。例如：剪切、复制、粘贴等。

1. 创建和显示 Menu 对象

创建 Menu 对象的基本方法如下：

Menu 对象 ＝ Menu(Windows 窗口对象)

将 Menu 对象显示在窗口中的方法如下：

Windows 窗口对象['menu'] ＝ Menu 对象

Windows 窗口对象.mainloop()

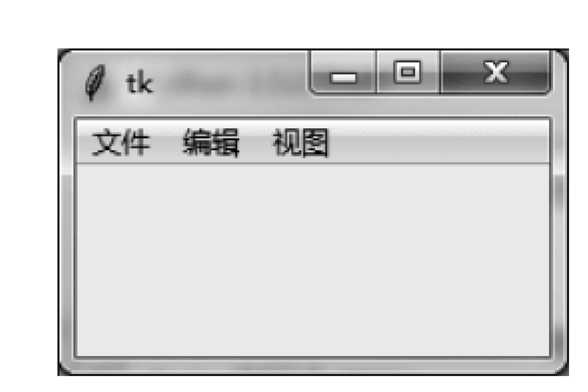


图 7-13　使用 Menu 组件主菜单运行效果

【例 7-13】　使用 Menu 组件的简单例子。执行结果如图 7-13 所示。

```
from tkinter import *
root = Tk()
def hello():                        #菜单项事件函数,可以每个菜单项单独写
    print("你单击主菜单")
m = Menu(root)
for item in ['文件','编辑','视图']:   #添加菜单项
    m.add_command(label = item, command = hello)
root['menu'] = m                    #附加主菜单到窗口
root.mainloop()
```

2. 添加下拉菜单

前面介绍的 Menu 组件只创建了主菜单，默认情况并不包含下拉菜单。可以将一个 Menu 组件作为另一个 Menu 组件的下拉菜单，方法如下：

Menu 对象 1.add_cascade(label ＝ 菜单文本，menu ＝ Menu 对象 2)

上面的语句将 Menu 对象 2 设置为 Menu 对象 1 的下拉菜单。在创建 Menu 对象 2 时

也要指定它是 Menu 对象 1 的子菜单，方法如下：

Menu 对象 2= Menu(Menu 对象 1)

【例 7-14】 使用 add_cascade()方法给“文件”“编辑”添加下拉菜单。执行结果如图 7-14 所示。

```
from tkinter import *
def hello():
    print("I'm a child menu")
root = Tk()
m1 = Menu(root)                                    #创建主菜单
filemenu = Menu(m1)                                #创建下拉菜单
editmenu = Menu(m1)                                #创建下拉菜单
for item in ['打开','关闭','退出']:                  #添加菜单项
    filemenu.add_command(label = item, command = hello)
for item in ['复制','剪切','粘贴']:                  #添加菜单项
    editmenu.add_command(label = item, command = hello)
m1.add_cascade(label = '文件', menu = filemenu)    #把 filemenu 作为文件下拉菜单
m1.add_cascade(label = '编辑', menu = editmenu)    #把 editmenu 作为编辑下拉菜单
root['menu'] = m1                                  #附加主菜单到窗口
root.mainloop()
```



图 7-14 添加下拉菜单运行效果

3. 在菜单中添加复选框

使用 add_checkbutton()可以在菜单中添加复选框，方法如下：

菜单对象.add_checkbutton(label = 复选框的显示文本，command = 菜单命令函数，variable = 与复选框绑定的变量)

【例 7-15】 在菜单中添加复选框“自动保存”。

```
from tkinter import *
def hello():
    print(v.get())
root = Tk()
v = StringVar()
m = Menu(root)
```

```
filemenu = Menu(m)
for item in ['打开','关闭','退出']:
    filemenu.add_command(label = item, command = hello)
m.add_cascade(label = '文件', menu = filemenu)
filemenu.add_checkbutton(label = '自动保存',command = hello,variable = v)
root['menu'] = m
root.mainloop()
```

以上代码执行结果如图 7-15 所示。

4. 在菜单中的当前位置添加分隔符

使用 add_separator()可以在菜单中添加分隔符,方法如下:

菜单对象. add_separator()

【例 7-16】 在菜单项间添加分隔符。执行结果如图 7-16 所示。

```
from tkinter import *
def hello():
    print("I'm a child menu")
root = Tk()
m = Menu(root)
filemenu = Menu(m)
filemenu.add_command(label = '打开', command = hello)
filemenu.add_command(label = '关闭', command = hello)
filemenu.add_separator()        #'关闭'和'退出'之间添加分隔符
filemenu.add_command(label = '退出', command = hello)
m.add_cascade(label = '文件', menu = filemenu)
root['menu'] = m
root.mainloop()
```



图 7-15 添加复选框运行效果



图 7-16 添加分隔符运行效果

5. 创建上下文菜单

上下文菜单(也称为快捷菜单)是通过鼠标右击某对象而弹出的菜单,一般为与该对象相关的常用菜单命令。例如:剪切、复制、粘贴等。

创建上下文菜单一般遵循下列步骤。

（1）创建菜单（与创建主菜单相同）。例如：

```
menubar = Menu( root)
menubar. add_command(label = '剪切', command = hello1)
menubar. add_command(label = '复制', command = hello2)
menubar. add_command(label = '粘贴', command = hello3)
```

（2）绑定鼠标右击事件，并在事件处理函数中弹出菜单。例如：

```
def popup(event)                                    #事件处理函数
    menubar. post(event.x_root,event.y_root)  #在鼠标右键位置显示菜单
root. bind('<Button - 3>',popup)                    #绑定事件
```

【例 7-17】 上下文菜单示例。执行结果如图 7-17 所示。

```
from tkinter import *
def popup(event):                                           #右键事件处理函数
     menubar. post( event.x_root, event.y_root)             #在鼠标右键位置显示菜单
def hello1():                                               #菜单事件处理函数
    print("我是剪切命令")
def hello2():
    print("我是复制命令")
def hello3():
    print("我是粘贴命令")
root = Tk()
root.geometry("300x150")
menubar = Menu(root)
menubar.add_command(label = '剪切', command = hello1)
menubar.add_command(label = '复制', command = hello2)
menubar.add_command(label = '粘贴', command = hello3)
#创建 Entry 组件界面
s = StringVar()                                             #一个 StringVar()对象
s.set("大家好,这是测试上下文菜单")
entryCd = Entry(root, textvariable = s)                     #Entry 组件
entryCd.pack()
root.bind('<Button - 3>',popup)                             #绑定右键事件
root.mainloop()
```



图 7-17　上下文菜单运行效果

7.2.9 对话框

对话框用于与用户交互和检索信息。Tkinter 模块中的子模块 messagebox、filedialog、colorchooser、simpledialog，包括一些通用的预定义对话框；用户也可以通过继承 TopLevel 创建自定义对话框。

1. 文件对话框

模块 Tkinter 的子模块 filedialog 包含用于打开文件对话框的函数 askopenfilename()。文件对话框供用户选择某文件夹下文件。格式如下：

askopenfilename(title='标题',filetypes=[('所有文件','.*'),('文本文件','.txt')])

✍filetypes：文件过滤器，可以筛选某种格式文件。

✍title：设置打开文件对话框的标题。

同时还有文件保存对话框函数 asksaveasfilename()。

```
asksaveasfilename(title='标题', initialdir='d:\mywork', initialfile='hello.py')
```

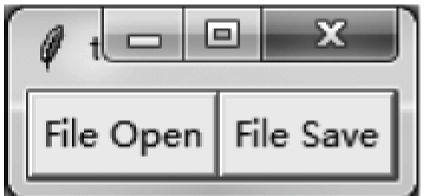
✍initialdir：默认保存路径即文件夹，如'd:\mywork'。

✍initialfile：默认保存的文件名，如'hello.py'。

【例 7-18】 演示打开和保存文件对话框的程序，运行效果如图 7-18 所示。

```
from tkinter import *
from tkinter.filedialog import *
def openfile():                                          #按钮事件处理函数
    #显示打开文件对话框,返回选中文件名以及路径
    r = askopenfilename(title='打开文件', filetypes=[('Python', '*.py *.pyw'), ('All
Files', '*')])
    print(r)
def savefile():                                          #按钮事件处理函数
    #显示保存文件对话框
    r = asksaveasfilename(title='保存文件', initialdir='d:\mywork', initialfile='hello.
py')
    print(r)

root = Tk()
root.title('打开文件对话框示例')                          #title 属性用来指定标题
root.geometry("300x150")
btn1 = Button(root, text='File Open', command=openfile) #创建 Button 组件
btn2 = Button(root, text='File Save', command=savefile) #创建 Button 组件
btn1.pack(side='left')
btn2.pack(side='left')
root.mainloop()
```



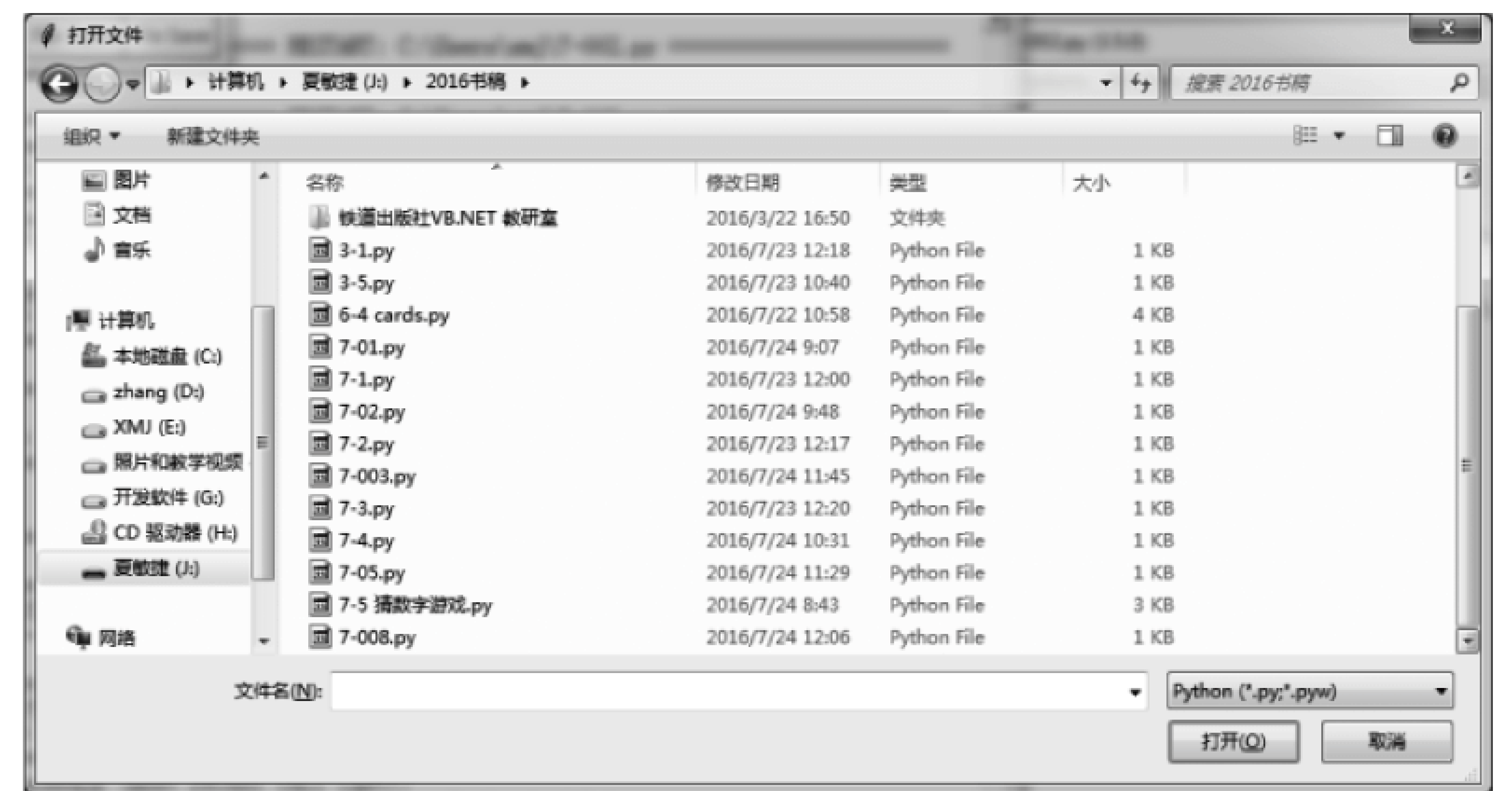


图 7-18　打开文件对话框运行效果

2. 颜色对话框

模块 Tkinter 的子模块 colorchoose 包含用于打开颜色对话框的函数 askcolor ()。颜色对话框供用户选择某颜色。

【例 7-19】 演示使用颜色对话框的程序,运行效果如图 7-19 所示。

```
'''使用颜色对话框'''
from tkinter import *
from tkinter.colorchooser import *          #引入 colorchooser 模块
root = Tk()
 #调用 askcolor 返回选中颜色的(R,G,B)值及#RRGGBB 表示
print (askcolor())
root.mainloop()
```

在图 7-19 选择某种颜色后,打印出如下结果:

```
((160, 160, 160), '#a0a0a0')
```

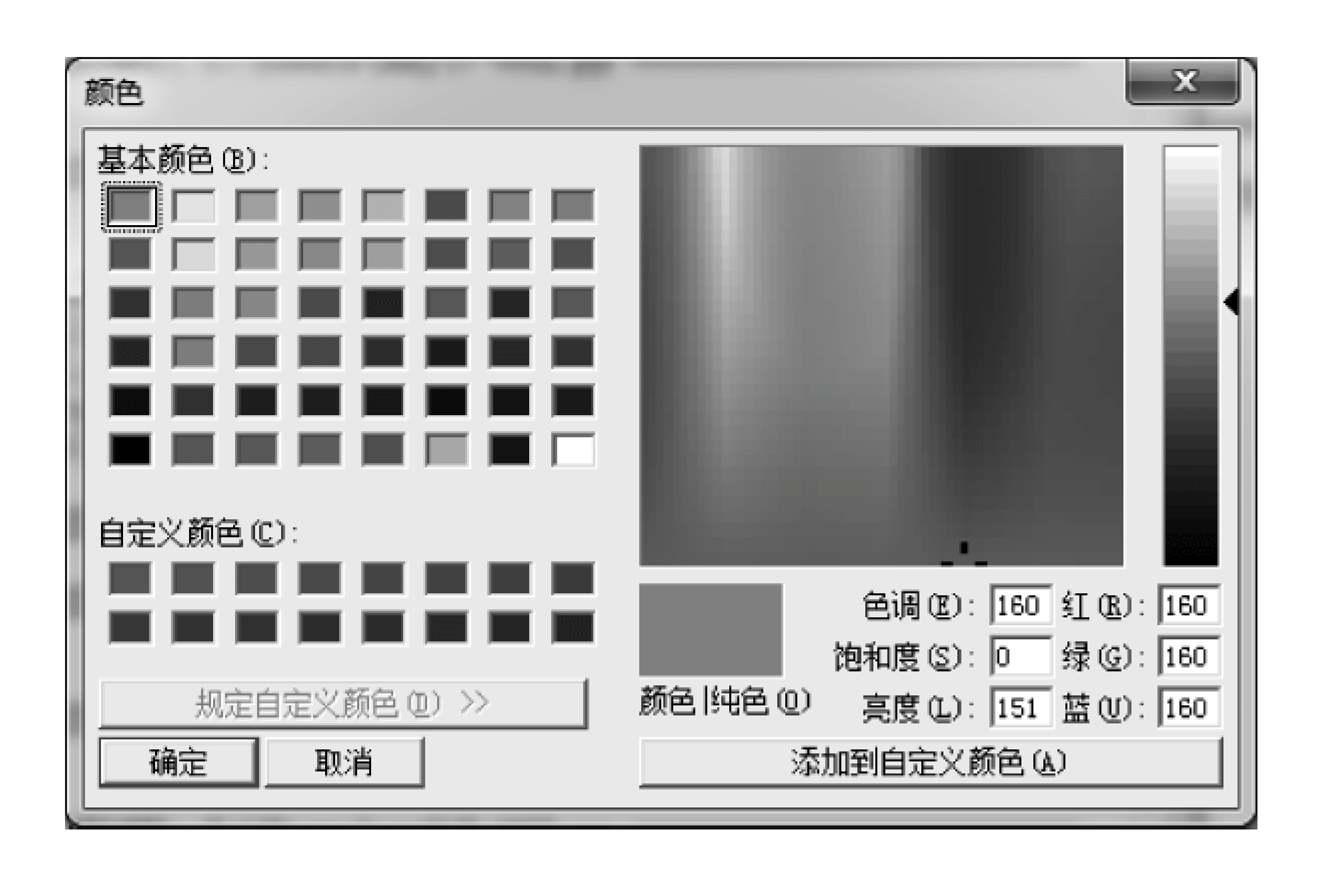


图 7-19　打开颜色对话框运行效果

3. 简单对话框

模块 Tkinter 的子模块 simpledialog 中，包含用于打开输入对话框的函数。

✍askfloat(title, prompt,选项)：打开输入对话框，输入并返回浮点数。

✍askinteger(title, prompt,选项)：打开输入对话框，输入并返回整数。

✍askstring(title, prompt,选项)：打开输入对话框，输入并返回字符串。

其中，title 为窗口标题，prompt 为提示文本信息；选项是指各种选项，包括：initialvalue（初始值）、minvalue（最小值）和 maxvalue（最大值）。

【例 7-20】 演示简单对话框的程序，运行效果如图 7-20 所示。

```
import tkinter
from tkinter import simpledialog
def inputStr():
    r = simpledialog.askstring('Python Tkinter', 'Input String', initialvalue = 'Python
Tkinter')
    print(r)
def inputInt():
    r = simpledialog.askinteger('Python Tkinter', 'Input Integer')
    print(r)
def inputFloat():
    r = simpledialog.askfloat('Python Tkinter', 'Input Float')
    print(r)
root = tkinter.Tk()
btn1 = tkinter.Button(root, text = 'Input String', command = inputStr)
btn2 = tkinter.Button(root, text = 'Input Integer', command = inputInt)
btn3 = tkinter.Button(root, text = 'Input Float', command = inputFloat)
btn1.pack(side = 'left')
btn2.pack(side = 'left')
btn3.pack(side = 'left')
root.mainloop()
```





图 7-20 打开简单对话框运行效果

7.2.10 消息窗口(消息框)

消息窗口(messagebox)用于弹出提示框向用户进行告警，或让用户选择下一步如何操作。消息框包括很多类型，常用的有 info、warning、error、yesno、okcancel 等，包含不同的图标、按钮以及弹出提示音。

【例 7-21】 演示了各消息框的程序，消息窗口运行效果如图 7-21 所示。

```
import tkinter as tk
from tkinter import messagebox as msgbox
```

```
def btn1_clicked():
    msgbox.showinfo("Info", "Showinfo test.")
def btn2_clicked():
    msgbox.showwarning("Warning", "Showwarning test.")
def btn3_clicked():
    msgbox.showerror("Error", "Showerror test.")
def btn4_clicked():
    msgbox.askquestion("Question", "Askquestion test.")
def btn5_clicked():
    msgbox.askokcancel("OkCancel", "Askokcancel test.")
def btn6_clicked():
    msgbox.askyesno("YesNo", "Askyesno test.")
def btn7_clicked():
    msgbox.askretrycancel("Retry", "Askretrycancel test.")
root = tk.Tk()
root.title("MsgBox Test")
btn1 = tk.Button(root, text = "showinfo", command = btn1_clicked)
btn1.pack(fill = tk.X)
btn2 = tk.Button(root, text = "showwarning", command = btn2_clicked)
btn2.pack(fill = tk.X)
btn3 = tk.Button(root, text = "showerror", command = btn3_clicked)
btn3.pack(fill = tk.X)
btn4 = tk.Button(root, text = "askquestion", command = btn4_clicked)
btn4.pack(fill = tk.X)
btn5 = tk.Button(root, text = "askokcancel", command = btn5_clicked)
btn5.pack(fill = tk.X)
btn6 = tk.Button(root, text = "askyesno", command = btn6_clicked)
btn6.pack(fill = tk.X)
btn7 = tk.Button(root, text = "askretrycancel", command = btn7_clicked)
btn7.pack(fill = tk.X)
root.mainloop()
```





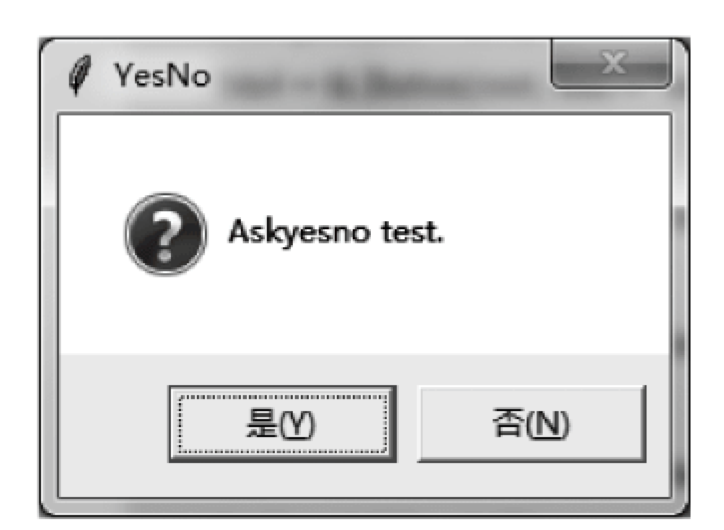


图 7-21　消息窗口运行效果

7.2.11　Frame 框架组件

Frame 组件是框架组件，在进行分组组织其他组件的过程中是非常重要的，负责安排其他组件的位置。Frame 组件在屏幕上显示为一个矩形区域，作为显示其他组件的容器。

1. 创建和显示 Frame 对象

创建 Frame 对象的基本方法如下：

Frame 对象 ＝ Frame（窗口对象，height ＝ 高度，width ＝ 宽度，bg ＝ 背景色，...）

例如，创建第 1 个 Frame 组件，其高 100，宽 400，背景色为绿色。

f1 ＝ Frame(root，height＝ 100，width ＝ 400，bg ＝'green')

显示 Frame 对象的方法如下：

Frame 对象.pack()

2. 向 Frame 组件中添加组件

在创建组件时可以指定其容器为 Frame 组件即可，例如：

```
Label(Frame 对象,text = 'Hello').pack()     #向 Frame 组件添加一个 Label 组件
```

3. LabelFrame 组件

LabelFrame 组件是有标题的 Frame 组件，可以使用 text 属性设置 LabelFrame 组件的标题，方法如下：

LabelFrame(窗口对象，height ＝ 高度，width ＝ 宽度，text ＝ 标题).pack()

【例 7-22】 使用 2 个 Frame 组件和 1 个 LabelFrame 组件的例子。

```
from tkinter import *
root = Tk()                                  #创建窗口对象
root.title("使用 Frame 组件的例子")          #设置窗口标题
f1 = Frame(root)                             #创建第 1 个 Frame 组件
f1.pack()
f2 = Frame(root)                             #创建第 2 个 Frame 组件
f2.pack()
f3 = LabelFrame(root,text = '第 3 个 Frame')  #第 3 个 LabelFrame 组件,放置在窗口底部
f3.pack( side = BOTTOM )
redbutton = Button(f1, text = "Red", fg = "red")
redbutton.pack( side = LEFT)
brownbutton = Button(f1, text = "Brown", fg = "brown")
brownbutton.pack( side = LEFT )
bluebutton = Button(f1, text = "Blue", fg = "blue")
bluebutton.pack( side = LEFT )
blackbutton = Button(f2, text = "Black", fg = "black")
blackbutton.pack()
greenbutton = Button(f3, text = "Black", fg = "yellow")
greenbutton.pack()
root.mainloop()
```

通过 Frame 框架把 5 个按钮分成 3 个区域，第一个区域 3 个按钮，第二个区域 1 个按钮，第三个区域 1 个按钮。运行效果如图 7-22 所示。

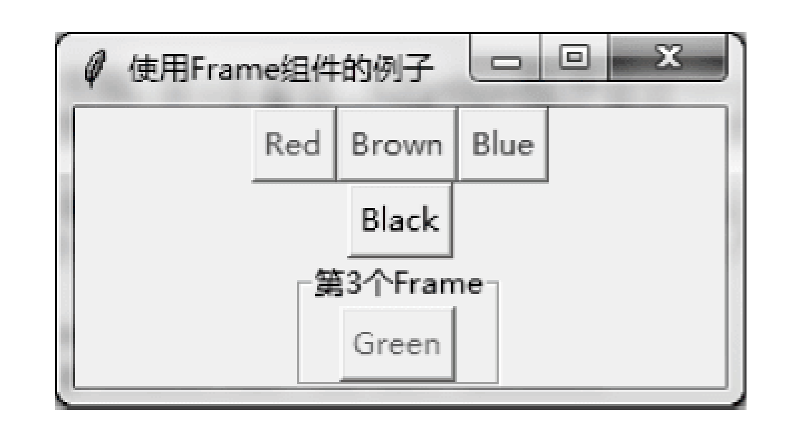


图 7-22　Frame 框架运行效果

4. 刷新 Frame

用 Python 做 GUI 图形界面，可以使用 after 方法每隔几秒刷新 GUI 图形界面。例如下面代码实现计数器效果，并且文字背景色不断改变。

```
from tkinter import *
colors = ('red', 'orange', 'yellow', 'green', 'blue', 'purple')
root = Tk()
f = Frame(root, height = 200, width = 200)
f.color = 0
f['bg'] = colors[f.color]               #设置框架背景色
lab1 = Label(f,text = '0')
lab1.pack()
def foo():
    f.color = (f.color + 1) % (len(colors))
    lab1['bg'] = colors[f.color]
    lab1['text'] = str(int(lab1['text']) + 1)
    f.after(500, foo)                   #隔 500 毫秒执行 foo 函数刷新屏幕
f.pack()
f.after(500, foo)
root.mainloop()
```

例如开发移动电子广告效果就可以使用 after 方法实现不断移动 lab1。

```
from tkinter import *
root = Tk()
f = Frame(root, height = 200, width = 200)
lab1 = Label(f,text = '欢迎参观中原工学院')
x = 0
def foo():
    global x
    x = x + 10
    if x > 200:
        x = 0
    lab1.place(x = x,y = 0)
    f.after(500, foo)       #隔 500 毫秒执行 foo 函数刷新屏幕
f.pack()
f.after(500, foo)
```

运行程序可见“欢迎参观中原工学院”不停地从左向右移动，出了窗口右侧以后重新从左侧出现。利用此技巧可以开发类似贪吃蛇游戏，蛇的移动可以借助 after 方法实现不断改

变蛇的位置，从而达到蛇移动效果。

7.2.12 Scrollbar 滚动条组件

Scrollbar 组件是滚动条组件，Scrollbar 组件用于滚动一些组件的可见范围，根据方向可分为垂直滚动条和水平滚动条。Scrollbar 组件常常被用于实现文本、画布和列表框的滚动。

Scrollbar 组件通常与 Text 组件、Canvas 组件和 Listbox 组件一起使用，水平滚动条还能跟 Entry 组件配合。

在某个组件上添加垂直滚动条，需要 2 个步骤：

(1) 设置该组件的 yscrollbarcommand 选项为 Scrollbar 组件的 set()方法；

(2) 设置 Scrollbar 组件的 command 选项为该组件的 yview()方法。

【例 7-23】 向列表框加入垂直滚动条，并且列表框显示 100 项内容。

```
from tkinter import *
def print_item(event):                                  #鼠标松开事件打印出当前选中项内容
    print (mylist.get(mylist.curselection()))
root = Tk()
mylist = Listbox(root)                                  #创建列表框
mylist.bind('<ButtonRelease-1>', print_item)
for line in range(100):
   mylist.insert(END, "This is line number " + str(line))   #列表框内追加 100 项内容
mylist.pack( side = LEFT, fill = BOTH )
scrollbar = Scrollbar(root)
scrollbar.pack( side = RIGHT, fill=Y )
scrollbar.config( command = mylist.yview )
mylist.configure(yscrollcommand = scrollbar.set)
mainloop()
```

运行效果如图 7-23 所示。鼠标滚动右侧的 scrollbar，左边列表框也会随之移动，用方向键移动列表框里面的值，右侧的 scrollbar 也会跟着移动。这个就是靠上面说的 2 个步骤实现的。

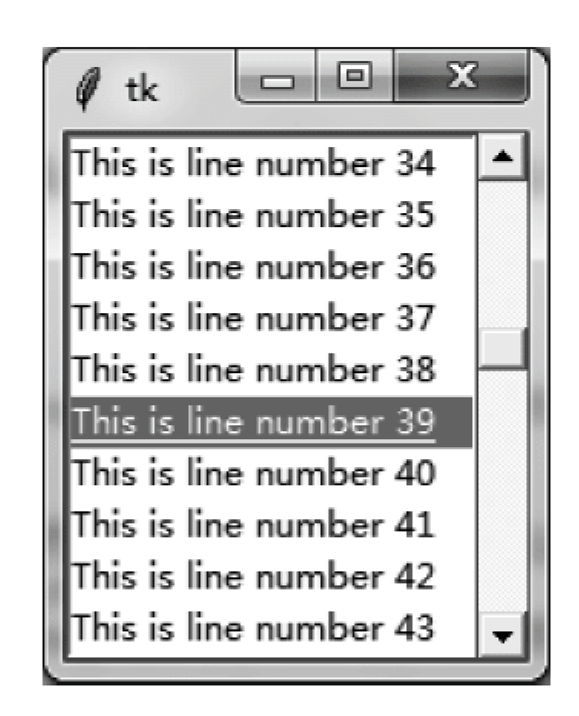


图 7-23 向列表框加入垂直滚动条运行效果

添加一个水平方向的 Scrollbar 一样简单，只需要设置好 xscrollcommand 和 xview 即可。

7.3 图形绘制

7.3.1 Canvas 画布组件

Canvas（画布）是一个长方形的区域，用于图形绘制或复杂的图形界面布局。可以在画布上绘制图形、文字，放置各种组件和框架。

可以使用下面的方法创建一个 Canvas 对象。

Canvas 对象 = Canvas（窗口对象，选项，...）

常用选项如表 7-9 所示。

表 7-9 Canvas 画布常用选项

属性	说明
bd	指定画布的边框宽度，单位是像素
bg	指定画布的背景颜色
confine	指定画布在滚动区域外是否可以滚动。默认为 True，表示不能滚动
cursor	指定画布中的鼠标指针，例如 arrow、circle、dot
height	指定画布的高度
highlightcolor	选中画布时的背景色
relief	指定画布的边框样式，可选值包括 SUNKEN、RAISED、GROOVE、RIDGE
scrollregion	指定画布的滚动区域的元组（w,n,e,s）

显示 Canvas 对象的方法如下。

Canvas 对象.pack()

例如：创建一个白色背景、宽度 300、高为 120 的 Canvas 画布。

```
from tkinter import *
root = Tk()
cv = Canvas(root, bg = 'white', width = 300, height = 120)
cv. create_line(10,10,100,80,width = 2, dash = 7)      #绘制直线
cv.pack()                                             #显示画布
root.mainloop()
```

7.3.2 Canvas 上的图形对象

1. 绘制图形对象

Canvas 画布上可以绘制各种图形对象。通过调用如下绘制函数实现。

✍create_arc()　绘制圆弧。

✍create_line()　绘制直线。

✍create_bitmap()　绘制位图。

✍create_image()　绘制位图图像。

✍create_oval()　绘制椭圆。

✍create_polygon()　绘制多边形。

✍create_window()　绘制子窗口。

✍create_text()　创建一个文字对象。

Canvas 上每个绘制对象都有一个标识 id（整数），使用绘制函数创建绘制对象时，返回绘制对象 id。例如：

```
id1 = cv. create_line(10,10,100,80,width = 2, dash = 7)      #绘制直线
```

id1 可以得到绘制对象直线 id。

在创建图形对象时可以使用属性 tags 设置图形对象的标记(tag)，例如：

```
rt  =  cv.create_rectangle(10,10,110,110, tags  =  'r1')
```

上面的语句指定矩形对象 rt 具有一个标记 r1。

也可以同时设置多个标记(tag)，例如：

```
rt  =  cv.create_rectangle(10,10,110,110, tags  =  ('r1','r2','r3'))
```

上面的语句指定矩形对象 rt 具有 3 个标记 r1、r2、r3。

指定标记后，使用 find_withtag()方法可以获取到指定 tag 的图形对象，然后设置图形对象的属性。find_withtag()方法的语法如下：

Canvas 对象. find_withtag(tag 名)

find_withtag()方法返回一个图形对象数组，其中包含所有具有 tag 名的图形对象。

使用 find_withtag()方法可以设置图形对象的属性，语法如下：

Canvas 对象. itemconfig(图形对象，属性 1=值 1，属性 2=值 2…)

【例 7-24】 使用属性 tags 设置图形对象标记。

```
from tkinter import *
root  =  Tk()
#创建一个 Canvas,设置其背景色为白色
cv  =  Canvas(root, bg  =  'white', width  =  200, height  =  200)
#使用 tags 指定给第一个矩形 3 个 tag
rt  =  cv.create_rectangle(10,10,110,110, tags  =  ('r1','r2','r3'))
cv.pack()
cv.create_rectangle(20,20,80,80, tags  =  'r3') #使用 tags 指定给第 2 个矩形 1 个 tag
#将所有与 tag('r3')绑定的 item 边框颜色设置为蓝色
for item in cv.find_withtag('r3'):
    cv.itemconfig(item,outline  =  'blue')
```

2. 绘制圆弧

使用 create_arc()方法可以创建一个圆弧对象，可以是一个饼图扇区或者一个简单的弧，具体语法如下：

Canvas 对象. create_arc(弧外框矩形左上角的 x 坐标，弧外框矩形左上角的 y 坐标，弧外框矩形右下角的 x 坐标，弧外框矩形右下角的 y 坐标，选项，...)

创建圆弧常用选项：outline 指定圆弧边框颜色，fill 指定填充颜色，width 指定圆弧边框的宽度，start 代表起始角度，extent 代表指定角度偏移量而不是终止角度。

【例 7-25】 使用 create_arc ()方法创建圆弧。运行效果如图 7-24 所示。

```
from tkinter import *
root = Tk()
#创建一个 Canvas,设置其背景色为白色
cv = Canvas(root,bg = 'white')
cv.create_arc((10,10,110,110),)          #使用默认参数创建一个圆弧,结果为 90 度的扇形
d = {1:PIESLICE,2:CHORD,3:ARC}
for i in d:
    #使用三种样式,分别创建了扇形、弓形和弧形
    cv.create_arc((10,10 + 60 * i,110,110 + 60 * i),style = d[i])
    print (i,d[i])
#使用 start/extent 指定圆弧起始角度与偏移角度
cv.create_arc(
        (150,150 ,250,250),
        start = 10,                      #指定起始角度
        extent = 120                     #指定角度偏移量(逆时针)
        )
cv.pack()
root.mainloop()
```

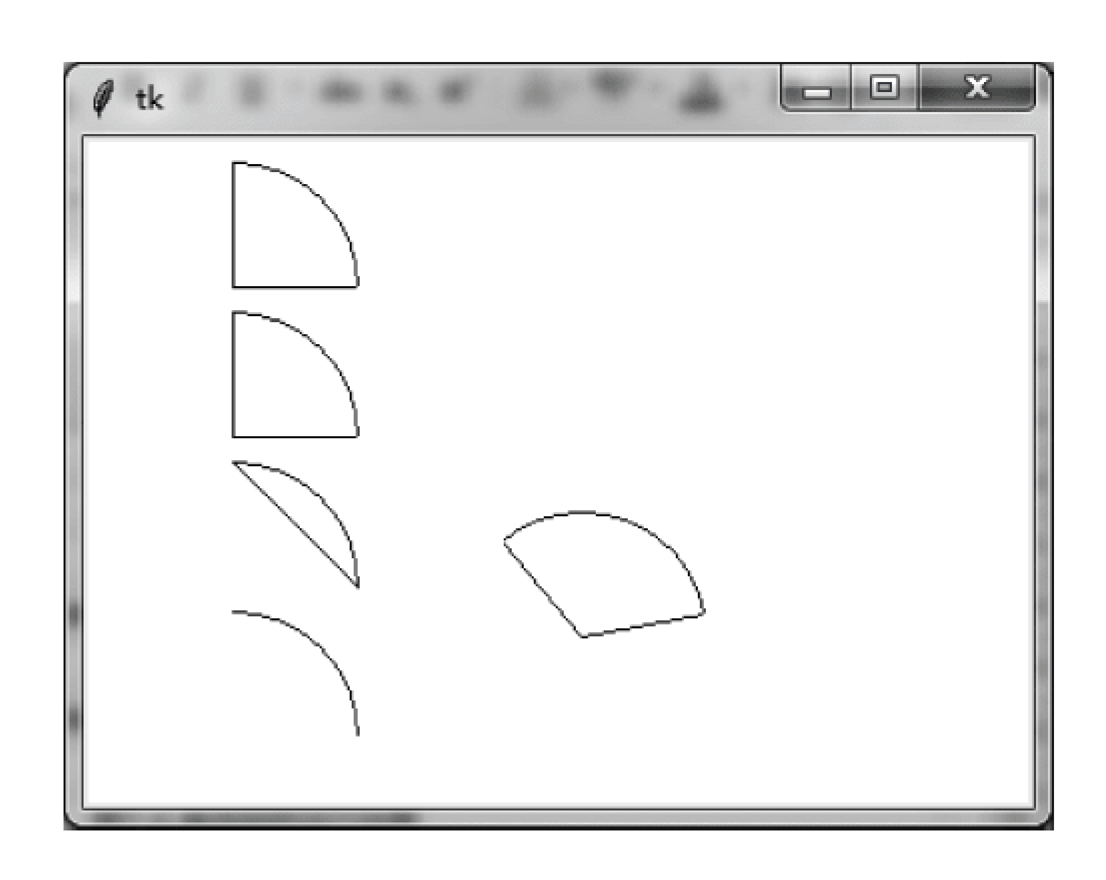


图 7-24 创建圆弧对象运行效果

3. 绘制线条

使用 create_line()方法可以创建一个线条对象，具体语法如下：

line = canvas. create_line(x0, y0, x1, y1, ..., xn, yn, 选项)

参数 x0，y0，x1，y1，…，xn，yn 是线段的端点。

创建线段常用选项：width 指定线段宽度，arrow 指定是否使用箭头(没有箭头 none，起点有箭头 first，终点有箭头 last，两端有箭头 both)，fill 指定线段颜色，dash 指定线段为虚线(其整数值决定虚线的样式)。

【例 7-26】 使用 create_line()方法创建线条对象的例子。运行效果如图 7-25 所示。

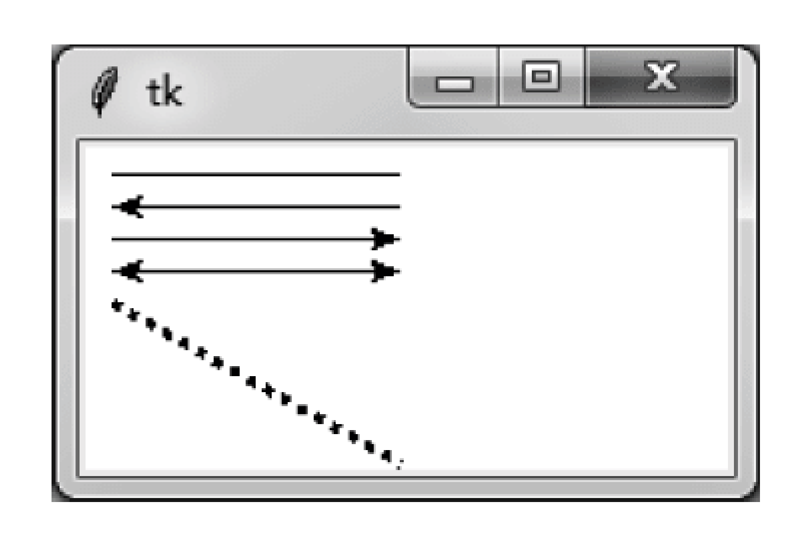


图 7-25 创建线条对象运行效果

```
from tkinter import *
root = Tk()
cv = Canvas(root, bg = 'white', width = 200, height = 100)
cv.create_line(10, 10, 100, 10, arrow='none')          #绘制没有箭头线段
cv.create_line(10, 20, 100, 20, arrow='first')         #绘制起点有箭头线段
cv.create_line(10, 30, 100, 30, arrow='last')          #绘制终点有箭头线段
cv.create_line(10, 40, 100, 40, arrow='both')          #绘制两端有箭头线段
cv. create_line(10,50,100,100,width=3, dash=7)         #绘制虚线
cv.pack()
root.mainloop()
```

4. 绘制矩形

使用 create_rectangle ()方法可以创建矩形对象。具体语法如下：

Canvas 对象. create_rectangle(矩形左上角的 x 坐标，矩形左上角的 y 坐标，矩形右下角的 x 坐标，矩形右下角的 y 坐标，选项，…)

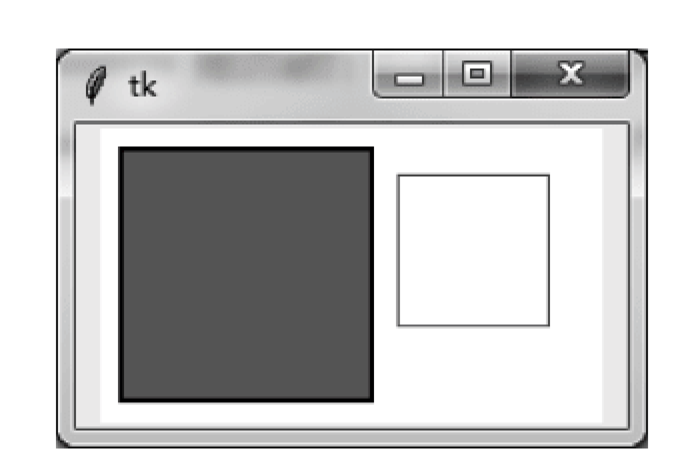


图 7-26 创建矩形对象运行效果

创建矩形对象时的常用选项：outline 指定边框颜色，fill 指定填充颜色，width 指定边框的宽度，dash 指定边框为虚线，stipple 使用指定自定义画刷填充矩形。

【例 7-27】 使用 create_rectangle ()方法创建矩形对象。运行效果如图 7-26 所示。

```
from tkinter import *
root = Tk()
#创建一个 Canvas,设置其背景色为白色
cv = Canvas(root, bg = 'white', width = 200, height = 100)
cv.create_rectangle(10,10,110,110, width=2,fill = 'red')#指定矩形的填充色为红色, 宽度为 2
cv.create_rectangle(120, 20,180, 80, outline = 'green')#指定矩形的边框颜色为绿色
cv.pack()
root.mainloop()
```

5. 绘制多边形

使用 create_polygon()方法可以创建一个多边形对象，可以是一个三角形、矩形或者任意一个多边形，具体语法如下：

Canvas 对象. create_polygon (顶点 1 的 x 坐标，顶点 1 的 y 坐标，顶点 2 的 x 坐标，顶点 2 的 y 坐标，…，顶点 n 的 x 坐标，顶点 n 的 y 坐标，选项，…)

创建多边形对象时的常用选项：outline 指定边框颜色，fill 指定填充颜色，width 指定边框的宽度，smooth 指定多边形的平滑程度(等于 0 表示多边形的边是折线，等于 1 表示多边形的边是平滑曲线)。

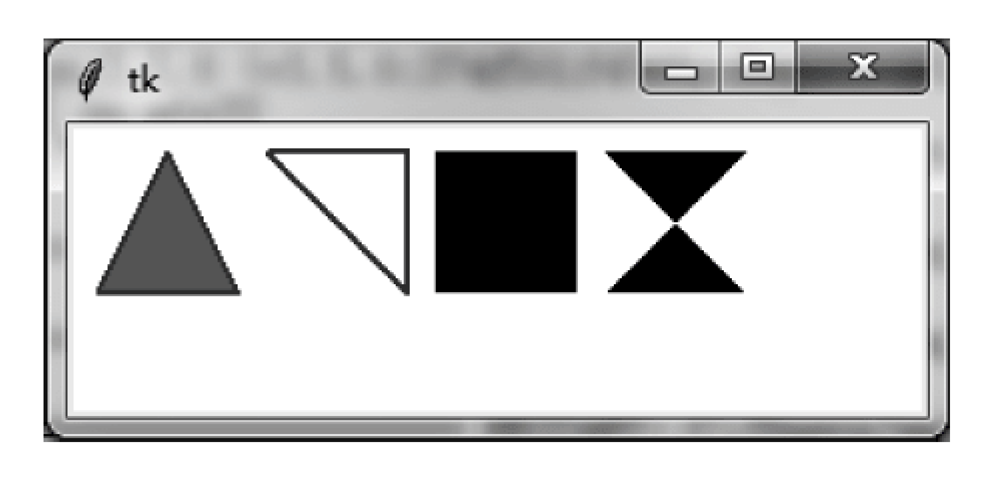


图 7-27　创建多边形运行效果

【例 7-28】　创建三角形、正方形、对顶三角形对象。运行效果如图 7-27 所示。

```
from tkinter import *
root = Tk()
cv = Canvas(root, bg = 'white', width = 300, height = 100)
cv.create_polygon (35,10,10,60,60,60, outline = 'blue', fill = 'red', width = 2)
                                                      #等腰三角形
cv.create_polygon (70,10,120,10,120,60, outline = 'blue', fill = 'white', width = 2)
                                                      #直角三角形
cv.create_polygon (130,10,180,10,180,60, 130,60, width = 4)   #正方形
cv.create_polygon (190,10,240,10,190,60, 240,60, width = 1)   #对顶三角形
cv.pack()
root.mainloop()
```

6. 绘制椭圆

使用 create_oval()方法可以创建一个椭圆对象，具体语法如下：

Canvas 对象. create_oval(包裹椭圆的矩形左上角 x 坐标，包裹椭圆的矩形左上角 y 坐标，包裹椭圆的矩形右下角 x 坐标，包裹椭圆的矩形右下角 y 坐标，选项，…)

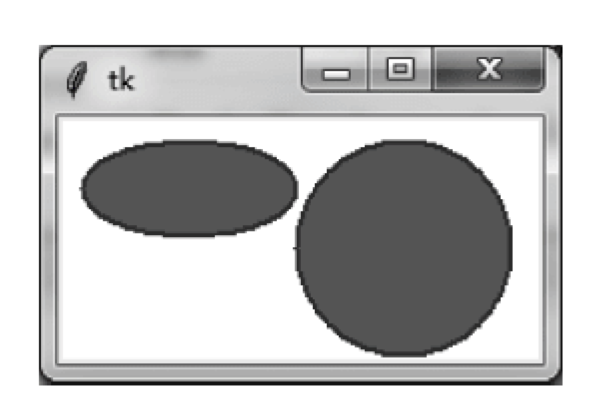


图 7-28　创建椭圆和圆形运行效果

创建椭圆对象时的常用选项：outline 指定边框颜色，fill 指定填充颜色，width 指定边框的宽度。如果包裹椭圆的矩形是正方形则绘制是一个圆形。

【例 7-29】　创建椭圆和圆形。运行效果如图 7-28 所示。

```
from tkinter import *
root = Tk()
cv = Canvas(root, bg = 'white', width = 200, height = 100)
cv.create_oval (10,10,100,50, outline = 'blue', fill = 'red', width = 2)     #椭圆
cv.create_oval (100,10,190,100, outline = 'blue', fill = 'red', width = 2)  #圆形
cv.pack()
root.mainloop()
```

7. 绘制文字

使用 create_text()方法可以创建一个文字对象，具体语法如下：

文字对象 = Canvas 对象. create_text((文本左上角的 x 坐标，文本左上角的 y 坐标)，选项，…)

创建文字对象时的常用选项：text 是文字对象的文本内容，fill 指定文字颜色，anchor

控制文字对象的位置(其取值'w'表示左对齐,'e'表示右对齐,'n'表示顶对齐,'s'表示底对齐,'nw'表示左上对齐,'sw'表示左下对齐,'se'表示右下对齐,'ne'表示右上对齐,'center'表示居中对齐,anchor 默认值为'center'),justify 设置文字对象中文本的对齐方式(其取值'left'表示左对齐,'right'表示右对齐,'center'表示居中对齐,justify 默认值为'center')



图 7-29　创建文本运行效果

【例 7-30】　创建文本。运行效果如图 7-29 所示。

```
from tkinter import *
root = Tk()
cv = Canvas(root, bg = 'white', width = 200, height = 100)
cv.create_text((10,10), text = 'Hello Python', fill = 'red', anchor = 'nw')
cv.create_text((200,50), text = '你好,Python', fill = 'blue', anchor = 'se')
cv.pack()
root.mainloop()
```

select_from()方法用于指定选中文本的起始位置,具体用法如下:



图 7-30　选中文本运行效果

Canvas 对象. select_from(文字对象,选中文本的起始位置)

select_to()方法用于指定选中文本的结束位置,具体用法如下:

Canvas 对象. select_to(文字对象,选中文本的结束位置)

【例 7-31】　选中文本。运行效果如图 7-30 所示。

```
from tkinter import *
root = Tk()
cv = Canvas(root, bg = 'white', width = 200, height = 100)
txt = cv.create_text((10,10), text = '中原工学院计算机学院', fill = 'red', anchor = 'nw')
#设置文本的选中起始位置
cv.select_from(txt,5)
#设置文本的选中结束位置
cv.select_to(txt,9)          #选中"计算机学院"
cv.pack()
root.mainloop()
```

8. 绘制位图和图像

1) 绘制位图

使用 create_bitmap()方法可以绘制 Python 内置的位图,具体方法如下:

Canvas 对象. create_bitmap((x 坐标,y 坐标),bitmap =位图字符串,选项,…)

其中:(x 坐标,y 坐标)是位图放置的中心坐标;常用选项有 bitmap、activebitmap 和 disabledbitmap 用于指定正常、活动、禁用状态显示的位图。

2) 绘制图像

在游戏开发中需要使用大量图像,采用 create_image()方法可以绘制图形图像,具体方

法如下：

Canvas 对象. create_image((x 坐标,y 坐标), image =图像文件对象, 选项, ...)

其中:(x 坐标,y 坐标)是图像放置的中心坐标;常用选项有 image、activeimage 和 disabled image 用于指定正常、活动、禁用状态显示的图像。

注意:使用 PhotoImage 函数来获取图像文件对象。

img1 = PhotoImage(file =图像文件)

例如:img1 = PhotoImage(file = 'C:\\aa.png')获取笑脸图形。Python 支持图像文件格式一般为.png 和.gif。

【例 7-32】 绘制图像,运行效果如图 7-31 所示。

```
from tkinter import *
root = Tk()
cv = Canvas(root)
img1 = PhotoImage(file = 'C:\\aa.png')                    #笑脸
img2 = PhotoImage(file = 'C:\\2.gif')                     #方块 A
img3 = PhotoImage(file = 'C:\\3.gif')                     #梅花 A
cv.create_image((100,100),image = img1)                   #绘制笑脸
cv.create_image((200,100),image = img2)                   #绘制方块 A
cv.create_image((300,100),image = img3)                   #绘制梅花 A
d = {1:'error',2:'info',3:'question',4:'hourglass',5:'questhead',
     6:'warning',7:'gray12',8:'gray25',9:'gray50',10:'gray75'}      #字典
#cv.create_bitmap((10,220),bitmap = d[1])
#以下遍历字典绘制 Python 内置的位图
for i in d:
    cv.create_bitmap((20 * i,20),bitmap = d[i])
cv.pack()
root.mainloop()
```

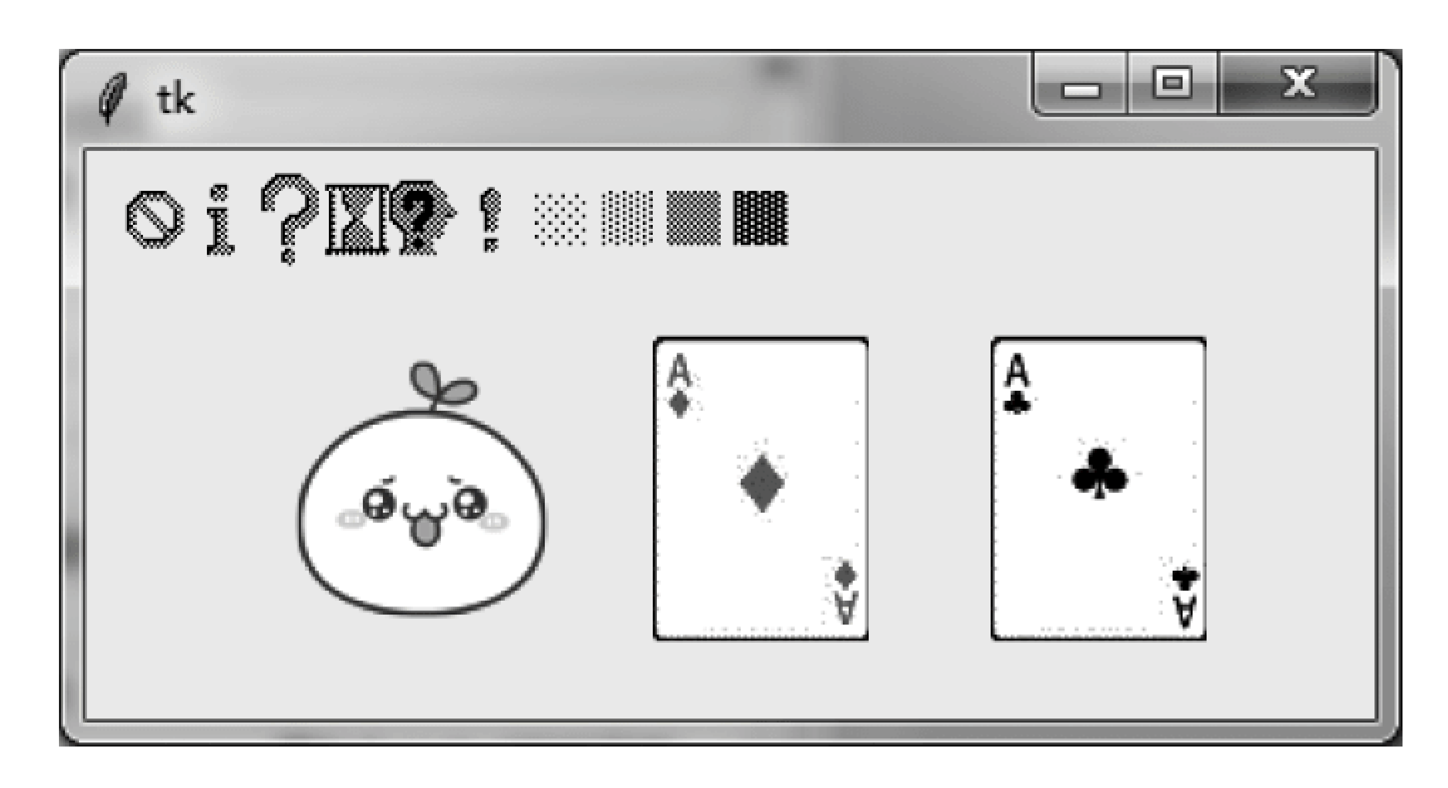


图 7-31 绘制图像示例

学会使用绘制图像,就可以开发图形版的扑克牌游戏了。

9. 修改图形对象的坐标

使用 coords()方法可以修改图形对象的坐标,具体方法如下:

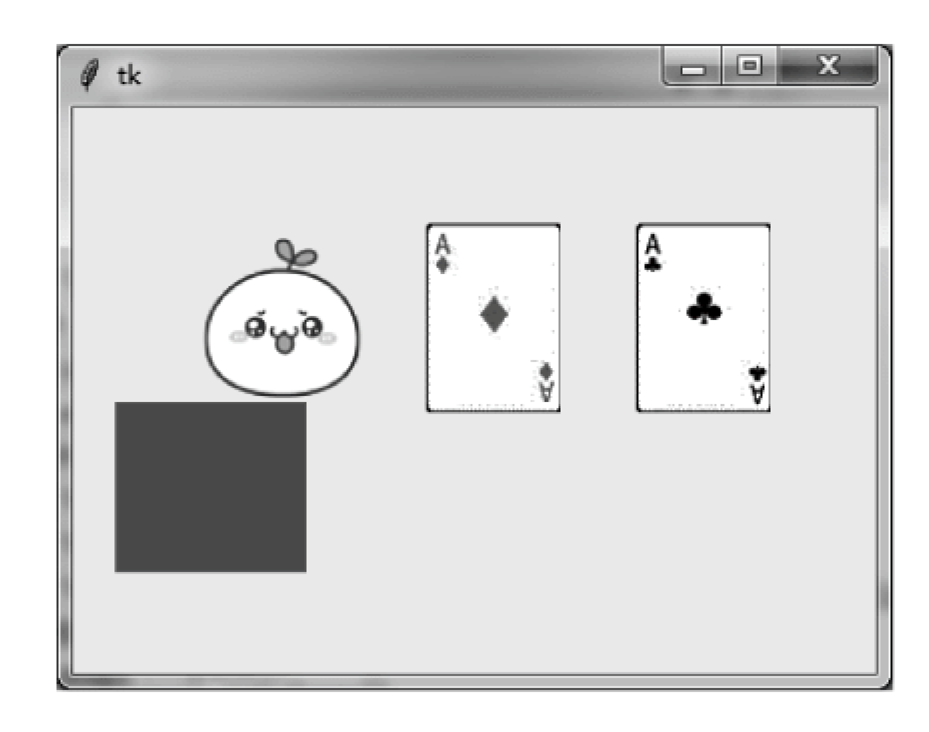
Canvas 对象.coords(图形对象,(图形左上角的 x 坐标,图形左上角的 y 坐标,图形右下角的 x 坐标,图形右下角的 y 坐标))

因为可以同时修改图形对象的左上角的坐标和右下角的坐标，所以可以缩放图形对象。

注意：如果图形对象是图像文件，则只能指定图像中心点坐标，而不能指定图像对象左上角的坐标和右下角的坐标，故不能缩放图像。

【例 7-33】 修改图形对象的坐标，运行效果如图 7-32 所示。

```
from tkinter import *
root = Tk()
cv = Canvas(root)
img1 = PhotoImage(file = 'C:\\aa.png')          #笑脸
img2 = PhotoImage(file = 'C:\\2.gif')           #方块 A
img3 = PhotoImage(file = 'C:\\3.gif')           #梅花 A
rt1 = cv.create_image((100,100),image = img1)   #绘制笑脸
rt2 = cv.create_image((200,100),image = img2)   #绘制方块 A
rt3 = cv.create_image((300,100),image = img3)   #绘制梅花 A
#重新设置方块 A(rt2 对象)的坐标
cv.coords(rt2,(200,50))                         #调整 rt2 对象方块 A 位置
rt4 = cv.create_rectangle(20,140,110,220,outline = 'red', fill = 'green')     #正方形对象
cv.coords(rt4,(100,150,300,200))                #调整 rt4 对象位置
cv.pack()
root.mainloop()
```



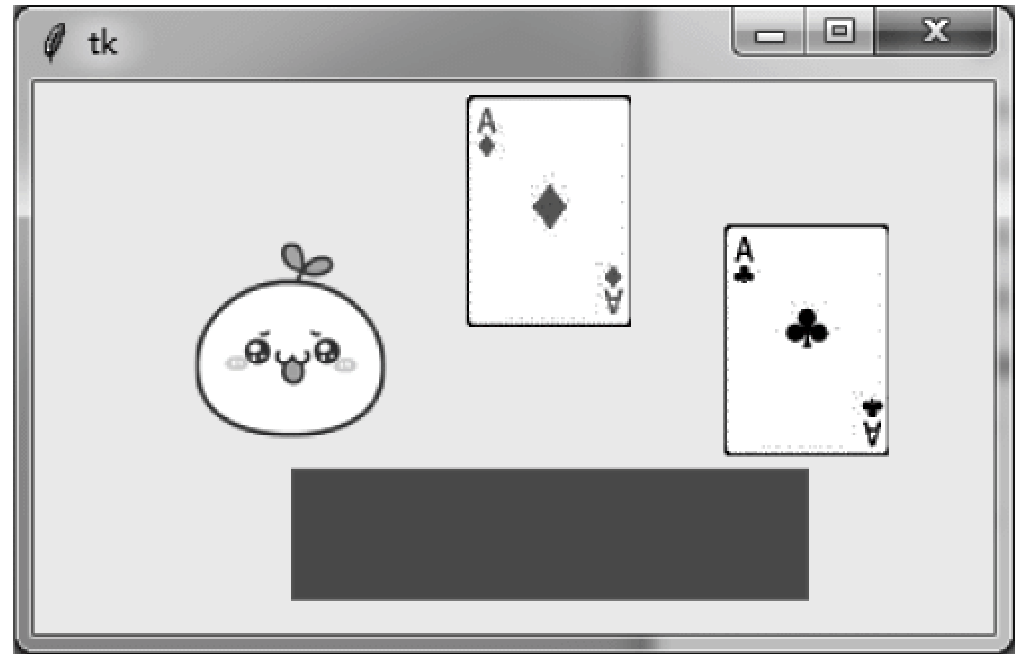


图 7-32　调整图形对象位置之前和之后效果

10. 移动指定图形对象

使用 move()方法可以修改图形对象的坐标，具体方法如下：

Canvas 对象. move (图形对象, x 坐标偏移量, y 坐标偏移量)

【例 7-34】 移动指定图形对象，运行效果如图 7-33 所示。

```
from tkinter import *
root = Tk()
#创建一个 Canvas,设置其背景色为白色
cv = Canvas(root, bg = 'white', width = 200, height = 120)
rt1 = cv.create_rectangle(20,20,110,110,outline = 'red',stipple = 'gray12',fill = 'green')
cv.pack()
rt2 = cv.create_rectangle(20,20,110,110,outline = 'blue')
```

```
cv.move(rt1,20,-10)     #移动 rt1
cv.pack()
```


为了对比移动图形对象的效果，程序在同一位置绘制了 2 个矩形，其中矩形 rt1（有背景花纹），rt2（无背景填充）。然后使用 move()方法移动 rt1，将被填充的矩形 rt1 向右移动 20 像素，向上移动 10 像素。则出现如图 7-33 所示效果。

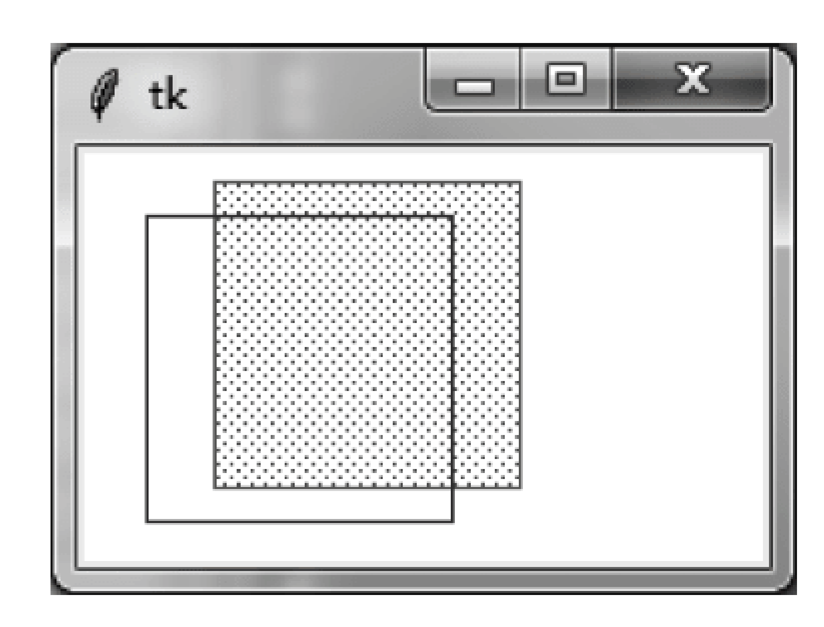


图 7-33　移动指定图形对象运行效果

11. 删除图形对象

使用 delete ()方法可以删除图形对象，具体方法如下：

Canvas 对象. delete (图形对象)

例如：

```
cv.delete(rt1)      #删除 rt1 图形对象
```

12. 缩放图形对象

使用 scale()方法可以缩放图形对象，具体方法如下：

Canvas 对象.scale(图形对象，x 轴偏移量，y 轴偏移量，x 轴缩放比例，y 轴缩放比例)

【例 7-35】 缩放图形对象，对相同图形对象放大缩小，运行效果如图 7-34 所示。

```
from tkinter import *
root = Tk()
#创建一个 Canvas,设置其背景色为白色
cv = Canvas(root, bg = 'white', width = 200, height = 300)
rt1 = cv.create_rectangle(10,10,110,110,outline = 'red',stipple = 'gray12', fill = 'green')
rt2 = cv.create_rectangle(10,10,110,110,outline = 'green',stipple = 'gray12', fill = 'red')
cv.scale(rt1,0,0,1,2)           #y 方向放大一倍
cv.scale(rt2,0,0,0.5,0.5)       #缩小一半大小
cv.pack()
root.mainloop()
```

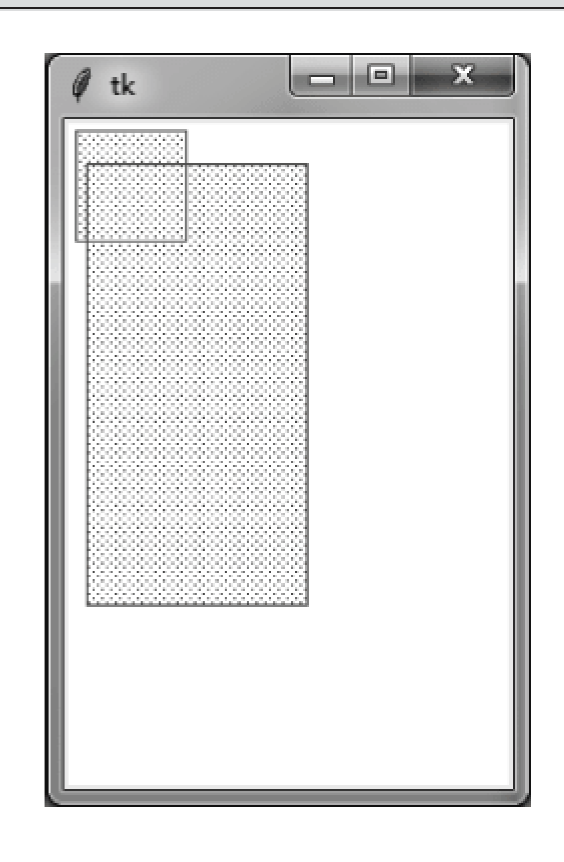


图 7-34　缩放图形对象运行效果

7.4 Tkinter 字体

通过组件的 font 属性，可以设置其显示文本的字体。设置组件字体前首先要能表示一个字体。

7.4.1 通过元组表示字体

通过 3 个元素的元组，可以表示字体：

```
(font family,size,modifiers)
```

作为一个元组 tuple 的第一个元素，font family 是字体名；size()为字体大小()，单位为 point；modifiers 包含粗体、斜体、下划线的样式修饰符。

例如：

```
("Times New Roman ", "16")                  #16 点阵的 Times 字体
("Times New Roman ", "24", "bold italic")   #24 点阵的 Times 字体，且粗体、斜体
```

【例 7-36】 通过元组表示字体设置标签 Label 字体，运行效果如图 7-35 所示。

```
from tkinter import *
root = Tk()
#创建 Label
for ft in ('Arial',('Courier New',19,'italic'),('Comic Sans MS',),'Fixdsys',('MS Sans Serif',),
('MS Serif',),'Symbol','System',('Times New Roman',),'Verdana'):
    Label(root,text = 'hello sticky',font = ft ).grid()
root.mainloop()
```



图 7-35 通过元组设置标签 Label 字体

这个程序在 Windows 上测试字体显示，注意字体中包含有空格的字体名称必须指定为 tuple 元组类型。

7.4.2 通过 Font 对象表示字体

使用 tkFont.Font 来创建字体。格式如下：

ft = tkFont.Font(family = '字体名',size ,weight ,slant, underline, overstrike)

其中：size 为字体大小；weight='bold'或'normal','bold'为粗体；slant='italic'或'normal','italic'为斜体；underline=1 或 0,1 为下划线；overstrike=1 或 0,1 为删除线。

```
ft = Font(family = "Helvetica",size = 36,weight = "bold")
```

【例 7-37】 通过 Font 对象设置标签 label 字体，运行效果如图 7-36 所示。

```
#Font 创建字体
from tkinter import *
import tkinter.font                                    #引入字体模块
root = Tk()
#指定字体名称、大小、样式
ft = tkinter.font.Font(family = 'Fixdsys',size = 20,weight = 'bold')
Label(root,text = 'hello sticky',font = ft ).grid()    #创建一个 Label
root.mainloop()
```



图 7-36 通过 Font 对象设置标签 Label 字体

通过 tkFont. families()函数可以返回所有可用的字体。

```
from tkinter import *
import tkinter.font          #引入字体模块
root = Tk()
print(tkinter.font.families())
```

输出以下结果：

```
('Forte', 'Felix Titling', 'Eras Medium ITC', 'Eras Light ITC', 'Eras Demi ITC', 'Eras Bold ITC',
'Engravers MT', 'Elephant', 'Edwardian Script ITC', 'Curlz MT', 'Copperplate Gothic Light',
'Copperplate Gothic Bold', 'Century Schoolbook', 'Castellar', 'Calisto MT', 'Bookman Old Style',
'Bodoni MT Condensed', 'Bodoni MT Black', 'Bodoni MT', 'Blackadder ITC', 'Arial Rounded MT Bold', '
Agency FB', 'Bookshelf Symbol 7', 'MS Reference Sans Serif', 'MS Reference Specialty', 'Berlin Sans FB
Demi', 'Tw Cen MT Condensed Extra Bold', 'Calibri Light', 'Bitstream Vera Sans Mono', '方正兰亭超细黑
简体', '@方正兰亭超细黑简体', 'Buxton Sketch', 'Segoe Marker', 'SketchFlow Print')
```

7.5 Python 事件处理

所谓事件(event)就是程序上发生的事,例如用户敲击键盘上某一个键或是单击、移动鼠标。而对于这些事件,程序需要做出反应。Tkinter 提供的组件通常都有自己可以识别的事件。例如当按钮被单击时执行特定操作或是当一个输入栏成为焦点,而又敲击了键盘上的某些按键,所输入的内容就会显示在输入栏内。

程序可以使用事件处理函数来指定当触发某个事件时所做的反应(操作)。

7.5.1 事件类型

事件类型的通用格式:

<[modifier-]…type[-detail]>

事件类型必须放置于尖括号<>内。type 描述了类型,例如键盘按键、鼠标单击。

modifier 用于组合键定义,例如 Control、Alt。detail 用于明确定义是哪一个键或按钮的事件,例如 1 表示鼠标左键、2 表示鼠标中键、3 表示鼠标右键。

举例:

✍<Button-1>　按下鼠标左键。

✍<KeyPress-A>　按下键盘上的 A 键

✍<Control-Shift-KeyPress-A>　同时按下了 Control、Shift、A 三键。

Python 中事件主要有:键盘事件见表 7-10、鼠标事件见表 7-11、窗体事件见表 7-12。

表 7-10　键盘事件

名　称	描　述
KeyPress	按下键盘某键时触发,可以在 detail 部分指定是哪个键
KeyRelease	释放键盘某键时触发,可以在 detail 部分指定是哪个键

表 7-11　鼠标事件

名　称	描　述
ButtonPress 或 Button	按下鼠标某键,可以在 detail 部分指定是哪个键
ButtonRelease	释放鼠标某键,可以在 detail 部分指定是哪个键
Motion	点中组件的同时拖曳组件移动时触发
Enter	当鼠标指针移进某组件时触发
Leave	当鼠标指针移出某组件时触发
MouseWheel	当鼠标滚轮滚动时触发

表 7-12　窗体事件

名　称	描　述
Visibility	当组件变为可视状态时触发
Unmap	当组件由显示状态变为隐藏状态时触发
Map	当组件由隐藏状态变为显示状态时触发
Expose	当组件从原本被其他组件遮盖的状态中暴露出来时触发

续表

名　称	描　述
FocusIn	组件获得焦点时触发
FocusOut	组件失去焦点时触发
Configure	当改变组件大小时触发。例如拖曳窗体边缘
Property	当窗体的属性被删除或改变时触发，属于 Tk 的核心事件
Destroy	当组件被销毁时触发
Activate	与组件选项中的 state 项有关，表示组件由不可用转为可用。例如按钮由 disabled(灰色)转为 enabled
Deactivate	与组件选项中的 state 项有关，表示组件由可用转为不可用。例如按钮由 enabled 转为 disabled(灰色)

modifier 组合键定义中常用的修饰符见表 7-13 所示。

表 7-13　组合键定义中常用的修饰符

修饰符	描　述
Alt	当 Alt 键按下
Any	任何按键按下，例如< Any-KeyPress >
Control	Control 键按下
Double	两个事件在短时间内发生，例如双击鼠标左键< Double-Button-1 >
Lock	当 Caps Lock 键按下
Shift	当 Shift 键按下
Triple	类似于 Double，三个事件短时间内发生。

可用短格式表示事件，例如：< 1 >等同于< Button-1 >、< x >等同于< KeyPress-x >

对于大多数的单字符按键，还可以忽略“< >”符号。但是空格键和尖括号键不能这样做(正确的表示分别为< space >、< less >)

7.5.2　事件绑定

程序建立一个处理某一事件的事件处理函数，称之为绑定。

1. 创建组件对象时指定

创建组件对象实例时，可通过其命名参数 command 指定事件处理函数。例如：

```
def callback():                #事件处理函数
    showinfo("Python command","人生苦短、我用 Python")
Bu1 = Button(root, text = "设置 command 事件调用命令",command = callback)
Bu1.pack()
```

2. 实例绑定

调用组件对象实例方法 bind 可为指定组件实例绑定事件。这是最常用事件绑定方式。

组件对象实例名.bind("<事件类型>", 事件处理函数)

例如假设声明了一个名为 canvas 的 Canvas 组件对象，想在 canvas 上按下鼠标左键时画上一条线，可以这样实现：

```
canvas.bind("<Button-1>", drawline)
```

其中 bind 函数的第一个参数是事件描述符，指定无论什么时候在 canvas 上，当按下鼠标左键时就调用事件处理函数 drawline 进行画线的任务。特别的是：drawline 后面的圆括号是省略的，Tkinter 会将此函数填入相关参数后调用运行，在这里只是声明而以。

3. 类绑定

将事件与一组件类绑定。调用任意组件实例的.bind_class()函数为特定组件类绑定事件。

组件实例名.bind_class("组件类","<事件类型>",事件处理函数)

例如可以绑定 Canvas 组件类，使得所有 Canvas 实例都可以处理鼠标左键事件做相应的操作。可以这样实现：

```
widget.bind_class("Canvas", "<Button-1>", drawline)
```

其中 widget 是任意 Canvas 组件对象。

4. 程序界面绑定

当无论在哪一组件实例上触发某一事件，程序都作出相应的处理。

例如，将 PrintScreen 键与程序中的所有组件对象绑定，这样整个程序界面就能处理打印屏幕的事件了。调用任意组件实例的.bind_all()函数为程序界面绑定事件。

组件实例名.bind_all("<事件类型>",事件处理函数)

例如可以这样实现打印屏幕：

```
widget.bind_all("<Key-Print>",printScreen)。
```

5. 标识绑定

在 Canvas 画布中绘制各种图形，将图形与事件绑定可以使用标识绑定 tag_bind()函数。预先为图形定义标识 tag 后，通过标识 tag 来绑定事件。例如：

```
cv.tag_bind('r1','<Button-1>',printRect)
```

【例 7-38】 标识绑定。

```
from tkinter import *
root = Tk()
def printRect(event):
    print ('rectangle 左键事件')
def printRect2(event):
    print ('rectangle 右键事件')
def printLine(event):
    print ('Line 事件')
cv = Canvas(root,bg = 'white')                    #创建一个 Canvas,设置其背景色为白色
```

```
rt1 = cv.create_rectangle(
    10,10,110,110,
    width = 8, tags = 'r1')
cv.tag_bind('r1','<Button-1>',printRect)      #绑定 item 与鼠标左键事件
cv.tag_bind('r1','<Button-3>',printRect2)     #绑定 item 与鼠标右键事件
#创建一个 line,并将其 tags 设置为'r2'
cv.create_line(180,70,280,70,width = 10,tags = 'r2')
cv.tag_bind('r2','<Button-1>',printLine)      #绑定 item 与鼠标左键事件
cv.pack()
root.mainloop()
```

这个示例中，单击到矩形的边框时才会触发事件，矩形既响应鼠标左键又响应右键。鼠标左键单击矩形边框时出现“rectangle 左键事件”信息，鼠标右键单击矩形边框时出现“rectangle 右键事件”信息，鼠标左键单击直线时出现“Line 事件”信息。

7.5.3 事件处理函数

1. 定义事件处理函数

事件处理函数往往带有一个 event 参数。触发事件调用事件处理函数时，将传递 Event 对象实例。

```
def callback(event):            #事件处理函数
    showinfo("Python command","人生苦短、我用 Python")
```

2. Event 事件处理参数属性

Event 对象实例可以获取各种相关参数。Event 事件对象主要参数属性如表 7-14 所示。

表 7-14 Event 事件对象主要参数属性

参　数	说　明
.x,.y	鼠标相对于组件对象左上角的坐标
.x_root,.y_root	鼠标相对于屏幕左上角的坐标
.keysym	字符串命名按键，例如 Escape，F1.... F12，Scroll_Lock，Pause，Insert，Delete，Home，Prior(这个是 page up)，Next(这个是 page down)，End，Up，Right，Left，Down，Shitf_L，Shift_R，Control_L，Control_R，Alt_L，Alt_R，Win_L
.keysym_num	数字代码命名按键
.keycode	键码，但是它不能反映事件前缀 Alt、Control、Shift、Lock，并且它不区分大小写按键，即输入 a 和 A 是相同的键码
.time	时间
.type	事件类型
.widget	触发事件的对应组件
.char	字符

Event 事件对象按键详细信息说明如表 7-15 所示。

表 7-15　Event 按键详细信息

. keysym	. keycode	. keysym_num	说　明
Alt_L	64	65513	左手边的 Alt 键
Alt_R	113	65514	右手边的 Alt 键
BackSpace	22	65288	BackSpace 键
Cancel	110	65387	Pause Break 键
F1～F11	67～77	65470～65480	功能键 F1～F11
Print	111	65377	打印屏幕键

【例 7-39】　触发 keyPress 键盘事件，运行效果如图 7-37 所示。

```
from tkinter import *                        # 导入 tkinter
def printkey(event):                         # 定义的函数监听键盘事件
    print('你按下了: ' + event.char)
root = Tk()                                  # 实例化 tk
entry = Entry(root)                          # 实例化一个单行输入框
# 给输入框绑定按键监听事件<KeyPress>为监听任何按键
# <KeyPress-x>监听某键 x,如大写的 A<KeyPress-A>、回车<KeyPress-Return>
entry.bind('<KeyPress>', printkey)
entry.pack()
root.mainloop()                              # 显示窗体
```

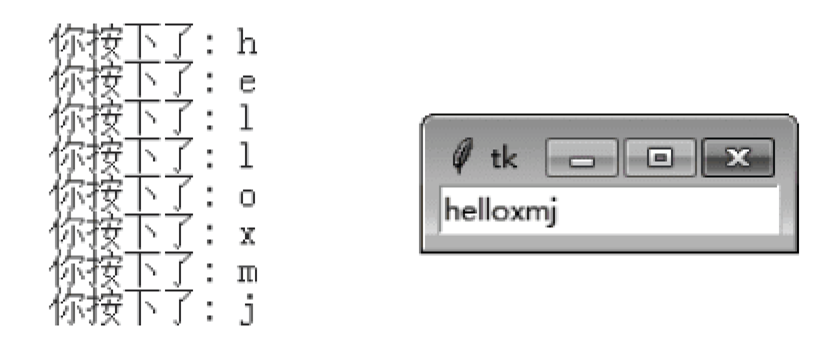


图 7-37　keyPress 键盘事件运行效果

【例 7-40】　获取鼠标单击标签 Label 时坐标的鼠标事件，运行效果如图 7-38 所示。

```
from tkinter import *                       # 导入 tkinter
def leftClick(event):                       # 定义的函数监听鼠标事件
   print( "x 轴坐标:", event.x)
   print( "y 轴坐标:", event.y)
   print( "相对于屏幕左上角 x 轴坐标:", event.x_root)
   print( "相对于屏幕左上角 y 轴坐标:", event.y_root)
root = Tk()                                 # 实例化 tk
lab = Label(root,text="hello")              # 实例化一个 Label
lab.pack()                                  # 显示 Label 组件
# 给 Label 绑定鼠标监听事件
lab.bind("<Button-1>",leftClick)
root.mainloop()                             # 显示窗体
```

```
x轴坐标: 33
y轴坐标: 11
相对于屏幕左上角x轴坐标: 132
相对于屏幕左上角y轴坐标: 91
x轴坐标: 8
y轴坐标: 11
相对于屏幕左上角x轴坐标: 107
相对于屏幕左上角y轴坐标: 91
x轴坐标: 5
y轴坐标: 6
相对于屏幕左上角x轴坐标: 104
相对于屏幕左上角y轴坐标: 86
```

tk

hello

图 7-38　鼠标事件运行效果

7.6　图形界面程序设计的应用

7.6.1　开发猜数字游戏

【例 7-41】　使用 tkinter 开发猜数字游戏,运行效果如图 7-39 所示。

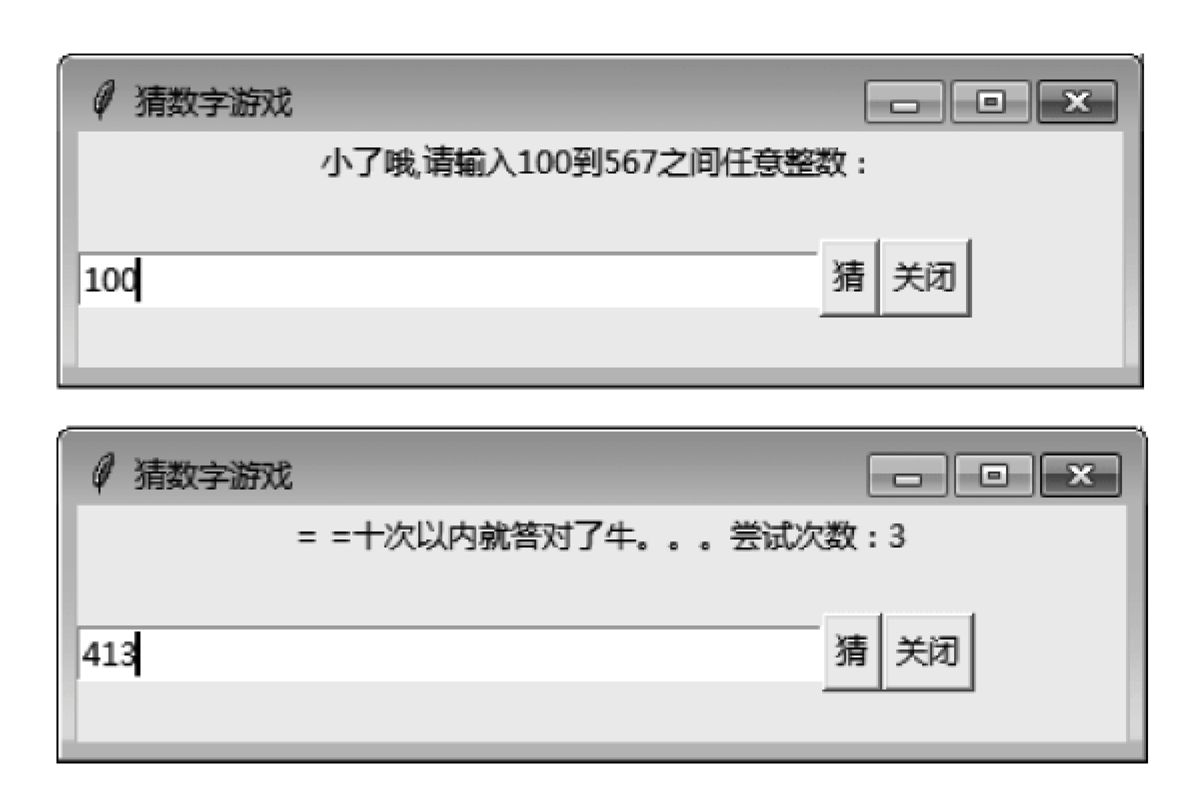


图 7-39　猜数字游戏运行效果

游戏中计算机随机生成 1024 以内数字,玩家去猜,如果猜得数字过大过小都会提示,程序要统计玩家猜的次数。

```
import tkinter as tk
import sys
import random
import re
number = random.randint(0,1024)                    #玩家要猜的数字
running = True
num = 0                                            #猜的次数
nmaxn = 1024                                       #提示猜测范围的最大数
nminn = 0                                          #提示猜测范围的最小数
def eBtnClose(event):                              #关闭按钮事件函数
    root.destroy()
def eBtnGuess(event):                              #猜按钮事件函数
    global nmaxn                                   #全局变量
    global nminn
```

```
    global num
    global running
    if running:
        val_a = int(entry_a.get())                    # 获取猜的数字并转换成数字
        if val_a == number:
            labelqval("恭喜答对了!")
            num += 1
            running = False
            numGuess()                                # 显示猜的次数
        elif val_a < number:                          # 猜小了
            if val_a > nminn:
                nminn = val_a                         # 修改提示猜测范围的最小数
                num += 1
                labelqval("小了哦,请输入" + str(nminn) + "到" + str(nmaxn) + "之间任意整
数:")
        else:
            if val_a < nmaxn:
                nmaxn = val_a                         # 修改提示猜测范围的最大数
                num += 1
                labelqval("大了哦,请输入" + str(nminn) + "到" + str(nmaxn) + "之间任意整
数:")
    else:
        labelqval('你已经答对啦...')
# 显示猜的次数
def numGuess():
    if num == 1:
        labelqval('哇!一次答对!')
    elif num < 10:
        labelqval('= = 十次以内就答对了牛…尝试次数:' + str(num))
    else:
        labelqval('好吧,您都试了超过 10 次了…尝试次数:' + str(num))
def labelqval(vText):
    label_val_q.config(label_val_q,text = vText)      # 修改提示标签文字
root = tk.Tk(className = "猜数字游戏")
root.geometry("400x90 + 200 + 200")
label_val_q = tk.Label(root,width = "80")             # 提示标签
label_val_q.pack(side = "top")
entry_a = tk.Entry(root,width = "40")                 # 单行输入文本框
btnGuess = tk.Button(root,text = "猜")                # 猜按钮
entry_a.pack(side = "left")
entry_a.bind('<Return>',eBtnGuess)                    # 绑定事件
btnGuess.bind('<Button - 1>',eBtnGuess)               # 猜按钮
btnGuess.pack(side = "left")
btnClose = tk.Button(root,text = "关闭")              # 关闭按钮
btnClose.bind('<Button - 1>',eBtnClose)
btnClose.pack(side = "left")
labelqval("请输入 0 到 1024 之间任意整数:")
entry_a.focus_set()
print(number)
root.mainloop()
```

7.6.2 扑克牌发牌程序窗体图形版

【例 7-42】 游戏初步——扑克牌发牌程序窗体图形版。

4 名牌手打牌,计算机随机将 52 张牌(不含大小鬼)发给 4 名牌手,在屏幕上显示每位牌手的牌。程序的运行效果如图 7-40 所示。

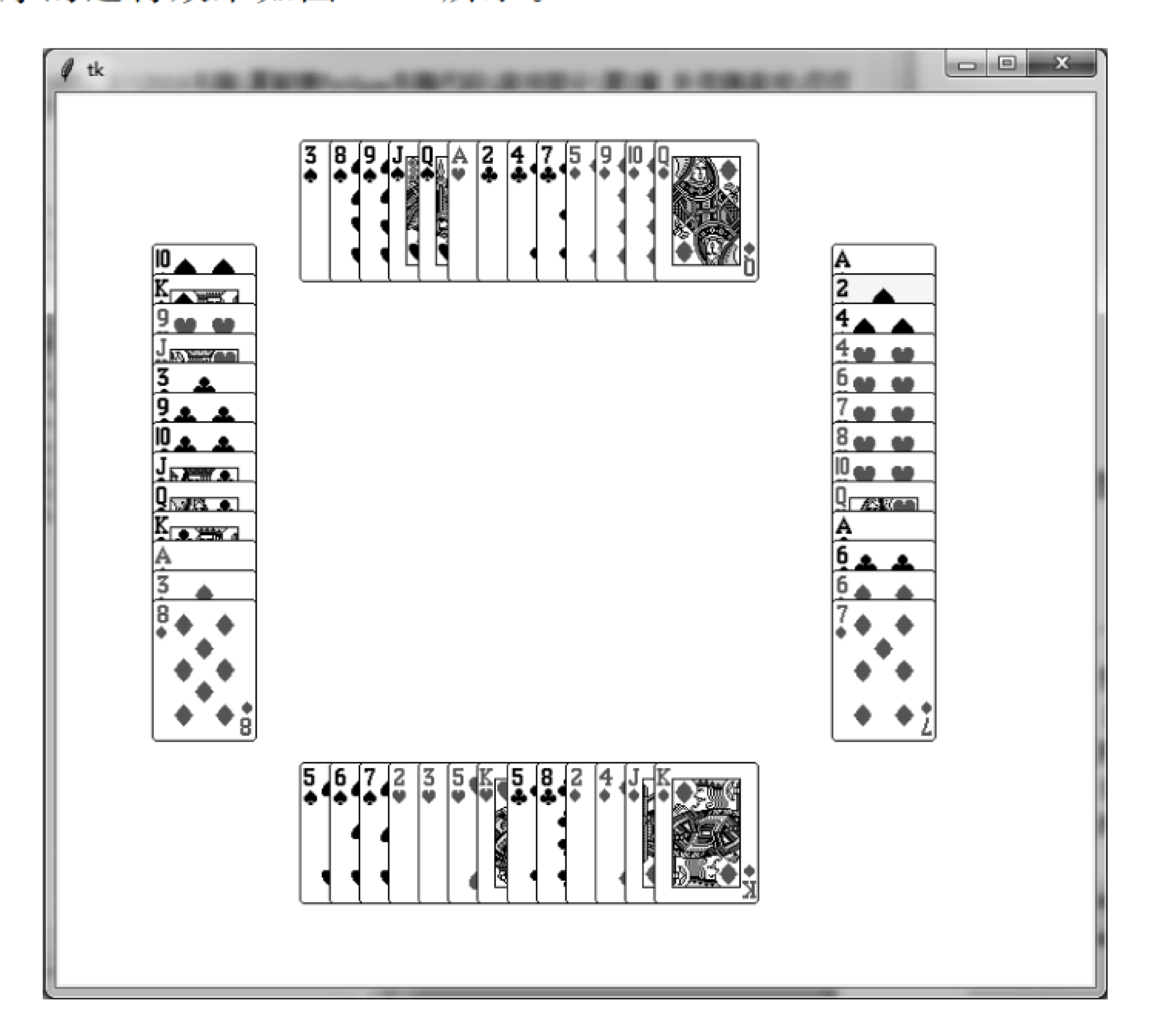


图 7-40 扑克牌发牌运行效果

分析:思路和控制台程序一样。将要发的 52 张牌,按梅花 0…12,方块 13…25,红桃 26…38,黑桃 39…51 顺序编号并存储在 pocker 列表(未洗牌之前)。同时按此编号顺序存储扑克牌图片于 imgs 列表中。也就是说 imgs[0]存储梅花 A 的图片,imgs[1]存储梅花 2 的图片,imgs[14]则存储方块 2 的图片。

发牌后,根据每位牌手(p1,p2,p3,p4)各自牌的编号列表,从 imgs 获取对应牌的图片并使用 create_image((x 坐标,y 坐标), image =图像文件)显示在指定位置。

```
from tkinter import *
import random
n = 52
def gen_pocker(n):
    x = 100
    while(x > 0):
        x = x - 1
        p1 = random.randint(0,n - 1)
        p2 = random.randint(0,n - 1)
        t = pocker[p1]
        pocker[p1] = pocker[p2]
```

```
            pocker[p2] = t
        return pocker
pocker = [i for i in range(n)]
pocker = gen_pocker(n)
print(pocker)
(player1,player2,player3,player4) = ([],[],[],[])#4 位牌手各自牌的图片列表
(p1,p2,p3,p4) = ([],[],[],[])                   #4 位牌手各自牌的编号列表
root = Tk()
#创建一个 Canvas,设置其背景色为白色
cv = Canvas(root, bg = 'white', width = 700, height = 600)
imgs = []
for i in range(1,5):
    for j in range(1,14):
        imgs.insert((i - 1) * 13 + (j - 1),PhotoImage(file = 'D:\\python\\images\\' + str(i) +
'-' + str(j) + '.gif'))
for x in range(13):                             #13 轮发牌
    m = x * 4
    p1.append( pocker[m] )
    p2.append( pocker[m + 1] )
    p3.append( pocker[m + 2] )
    p4.append( pocker[m + 3] )
p1.sort()                                       #牌手的牌排序,相当于理牌,同花色在一起
p2.sort()
p3.sort()
p4.sort()
for x in range(0,13):
    img = imgs[p1[x]]
    player1.append(cv.create_image((200 + 20 * x,80),image = img))
    img = imgs[p2[x]]
    player2.append(cv.create_image((100,150 + 20 * x),image = img))
    img = imgs[p3[x]]
    player3.append(cv.create_image((200 + 20 * x,500),image = img))
    img = imgs[p4[x]]
    player4.append(cv.create_image((560,150 + 20 * x),image = img))
print("player1:",player1)
print("player2:",player2)
print("player3:",player3)
print("player4:",player4)
cv.pack()
root.mainloop()
```

7.7 习　　题

1. 设计登录程序,如图 7-4 所示。正确用户名和密码存储在 uesr.txt 文件中,当用户单击"登录"按钮后判断出用户输入是否正确,并用消息对话框显示提示信息。正确时消息对话框显示"欢迎进入",错误时消息对话框显示"用户名和密码错误"。

2. 设计一个简单的某应用程序的用户注册窗口，填写注册姓名、性别、爱好信息，单击“提交”按钮，将出现消息对话框显示填写的信息，如图 7-41 所示，根据图 7-41 建立应用程序界面。



图 7-41　用户注册信息的消息对话框显示

3. 设计一个程序，用两个文本框输入数值数据，用列表框存放“＋、－、×、÷、幂次方、余数”。用户先输入两个操作数，再从列表框中选择一种运算，即可在标签中显示出计算结果。

4. 编写选课程序。左侧列表框显示学生可以选择的课程名，右侧列表框显示学生已经选择的课程名，通过 4 个按钮在两个列表框中移动数据项。通过“〉”“〈”按钮移动一门课程，通过“》”“《”按钮移动全部课程。程序运行界面见图 7-42。

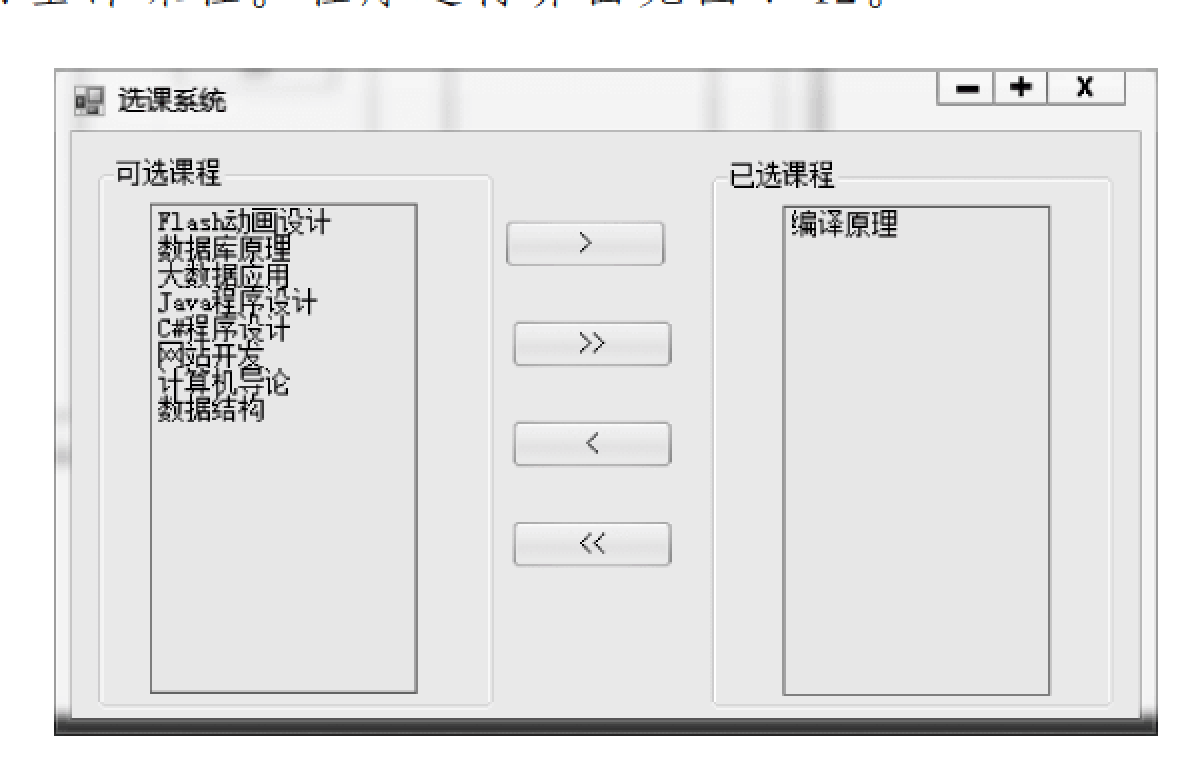


图 7-42　选课程序界面

5. 设计井字棋游戏程序。游戏是一个有 3×3 方格的棋盘。双方各执一种颜色棋子，在规定的方格内轮流布棋。如果一方横竖斜方向连接成 3 子则胜利。

6. 设计一个单选题考试程序。

7. 设计一个电子标题板。要求：

(1) 实现字幕从右向左循环滚动。

(2) 单击“开始”按钮，字幕开始滚动；单击“暂停”按钮，字幕停止滚动。

提示：使用 after()方法每隔 1s 刷新 GUI 图形界面。

8. 设计一个倒计时程序，应用程序界面自己设计。

第 8 章　Python 数据库应用

使用简单的纯文本文件只能实现有限的功能，如果要处理的数据量巨大并且容易让程序员理解的话，可以选择相对标准化的数据库（Datebase）。Python 支持多种数据库，如 Sybase、SAP、Oracle、SQLServer、SQLite 等。本章主要介绍数据库概念以及结构化查询语言 SQL，讲解 Python 自带轻量级的关系型数据库 SQLite 的使用方法。

8.1　数据库基础

8.1.1　数据库概念

数据库（Database）是数据的集合，数据库能将大量数据按照一定的方式组织并存储起来，方便地进行管理和维护。数据库的特征主要包括：

✍以一定的方式组织、存储数据。

✍能为多个用户共享。

✍具有尽可能少的冗余代码。

✍与程序彼此独立的数据集合。

相对文件系统而言，数据库管理系统为用户提供安全、高效、快速检索和修改的数据集合。由于数据库管理系统与应用程序文件分开独立存在，可为多个应用程序所使用，从而达到数据共享的目的。

数据库管理系统（database management system）是一种操纵和管理数据库的大型软件，用于建立、使用和维护数据库，简称 DBMS。它对数据库进行统一的管理和控制，以保证数据库的安全性和完整性。它所提供的功能有以下几项：

（1）数据定义功能。DBMS 提供相应数据定义语言（DDL）来定义数据库结构，它们是刻画数据库框架，并被保存在数据字典中。

（2）数据存取功能。DBMS 提供数据操纵语言（DML），实现对数据库数据的基本存取操作：检索、插入、修改和删除。

（3）数据库运行管理功能。DBMS 提供数据控制功能，即是数据的安全性、完整性和并发控制等，对数据库运行进行有效控制和管理，以确保数据正确有效。

（4）数据库的建立和维护功能。包括数据库初始数据的装入，数据库的转储、恢复、重组织，系统性能监视、分析等。

（5）数据库的传输。DBMS 提供处理数据的传输，实现用户程序与 DBMS 之间的通信，通常与操作系统协调完成。

常用的数据库管理系统有 MS SQL、SYBASE、DB2、ORACLE、MySQL 等。

8.1.2 关系型数据库

数据库可分为层次型数据库、对象型数据库和关系型数据库。关系型数据库是目前的主流数据库类型。关系型数据库不仅描述数据本身,而且对数据之间的关系进行描述。表示关系型数据库中存放关系数据的集合,一个数据库里面通常都包含多个表,例如一个学生信息数据库中可以包含学生的表、班级的表、学校的表等。通过在表之间建立关系,可以将不同表中的数据联系起来,以便用户使用。

关系型数据库中的常用术语有:

✍关系:可以理解为一张二维表,每一个关系都有一个关系名,也就是表名。

✍属性:可以理解为二维表中的一列,在数据库中称为字段。

✍元组:可以理解为二维表中的一行,在数据库中称为记录。

✍域:属性的取值范围,也就是数据库中某一列的取值范围。

✍关键字:一组可以唯一标识元组的属性,数据库中称为主键,可以由一个或者多个列组成。

当前流行的数据库都是基于关系模型的关系数据库管理系统。关系模型认为世界由实体(Enity)和联系(Relationship)构成。实体是相互可以区别、具有一定属性的对象。联系是指实体之间的关系,一般分为以下三种类型:

(1) 一对一(1∶1):实体集 A 中每个实体至多只与实体集 B 中一个实体联系。反之亦然。例如,班级和班长的关系,如图 8-1(a)所示。

(2) 一对多(1∶n):实体集 A 中每个实体与实体集 B 中有多个实体相联系,而实体集 B 中每个实体至多只与实体集 A 中一个实体相联系。例如,学生和班级的关系,如图 8-1(b)所示。

(3) 多对多(m∶n):实体集 A 中每个实体与实体集 B 中多个实体相联系,反之,实体集 B 中每个实体与实体集 A 中多个实体相联系。例如,学生和课程之间的关系,如图 8-1(c)所示。

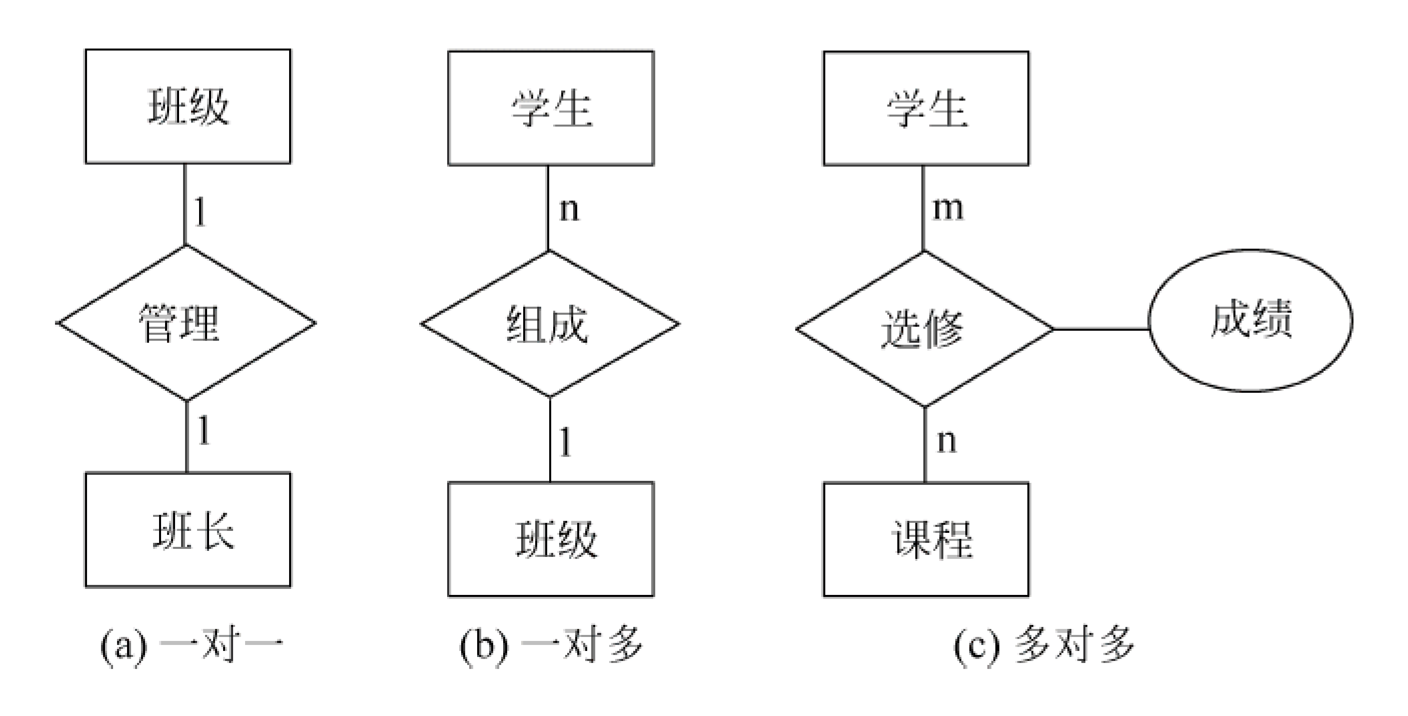


图 8-1 实体之间的关系

8.1.3 数据库和 Python 接口程序

在 Python 中添加数据库支持可以使 Python 的应用如虎添翼。Python 可以通过数据

库接口直接访问数据库。过去，人们编写了各种不同的数据库接口程序来访问各式各样的数据库，但它们的功能接口各不兼容，因此使用这些接口的程序必须自定义它们选择的接口模块，当这个接口模块变化时，应用程序的代码也必须要随之更新。而 DB-API 为不同的数据库提供了一致的访问接口，在不同的数据库之间移植代码成为一件轻松的事情。

DB-API 是一个规范。它定义了一系列必需的对象和数据库存取方式，以便为各种各样的底层数据库系统和多种多样的数据库接口程序提供一致的访问接口。从 Python 中访问数据库需要接口程序，接口程序是一个 Python 模块，它提供数据库客户端(通常是 C 语言编写)的接口以供访问，所有的 Python 接口程序都一定程度上遵守 Python DB-API 规范。

8.2 结构化查询语言 SQL

数据库命令和查询操作需要通过 SQL 语言来执行，SQL(Structured Query Language，结构化查询语言)是通用的关系型数据库操作语言。可以查询、定义、操纵和控制数据库。它是一种非过程化语言。下面是常用的 SQL 命令的例子。

8.2.1 数据表的建立(CREATE TABLE)和删除(DROP)

CREATE TABLE 语句用于创建数据库中的表。它的语法格式为：

CREATE TABLE 表名称
(
列名称 1 数据类型，
列名称 2 数据类型，
列名称 3 数据类型，
…)

【例 8-1】 创建 students 表，该表包含 stuNumber、stuName、age、sex、score、address、city 字段。

```
CREATE TABLE students
(
stuNumber varchar(12),
stuName varchar(255),
age integer(2),
sex varchar(2),
score integer(4),
Address varchar(255),
city varchar(255)
)
```

DROP TABLE 语句用于删除表(表的结构、属性以及索引也会被删除)，它的语法格式为：

DROP TABLE 表名称

【例 8-2】 删除 students 表。

```
DROP TABLE students
```

8.2.2 查询语句 SELECT

SELECT 语句用于从表中选取数据。结果被存储在一个结果表中(称为结果集)。查询语句语法如下所示:

SELECT 字段表 FROM 表名 WHERE 查询条件 GROUP BY 分组字段 ORDER BY 字段[ASC|DESC]

查询语句 SELECT 包括字段表、FROM 子句和 WHERE 子句。它们分别说明所查询列、查询的表或视图,以及搜索条件等。

1. 字段表

字段表指出所查询列,它可以是一组列名、星号、表达式、变量等。

【例 8-3】 查询 students 表中所有列的数据。

```
SELECT * FROM students
```

【例 8-4】 查询表 students 中所有记录的 stuName、stuNumber 字段内容。

```
SELECT stuName, stuNumber FROM students
```

2. WHERE 子句

WHERE 子句设置查询条件,过滤掉不需要的数据行。WHERE 子句可包括各种条件运算符:

1) 比较运算符(大小比较):>;、>=、=、<;、<=、<>;、!>;、!<

【例 8-5】 查找 students 表中姓名为"李四"的学生学号。

```
SELECT stuNumber FROM students WHERE stuName = '李四'
```

2) 范围运算符(表达式值是否在指定的范围内):BETWEEN…AND…、NOT BETWEEN…AND…

【例 8-6】 查找 students 表中年龄在 18~20 岁的学生姓名。

```
SELECT stuName FROM students WHERE age BETWEEN 18 AND 20
```

3) 列表运算符(判断表达式是否为列表中的指定项):IN (项 1,项 2…)、NOT IN (项 1,项 2…)

【例 8-7】 查找 students 表中籍贯在"河南"或"北京"的学生姓名。

```
SELECT stuName FROM students WHERE city IN ('Henan', 'BeiJing')
```

4）逻辑运算符（用于多条件的逻辑连接）：NOT、AND、OR

【例 8-8】 查找 students 表中年龄大于 18 岁的女生姓名。

```
SELECT stuName FROM students WHERE age > 18 AND sex = '女'
```

5）模式匹配符（判断值是否与指定的字符通配格式相符）：LIKE、NOT LIKE 常用于模糊查找，它判断列值是否与指定的字符串格式相匹配。

【例 8-9】 查找 students 表中姓周的所有学生信息。

```
SELECT * FROM students WHERE stuName like "周%%"
```

说明：%可匹配任意类型和长度的字符，如果是中文，使用两个百分号即%%。

【例 8-10】 查找 students 表中成绩在 80～90 之间的所有学生信息。

```
SELECT * FROM students WHERE score like [80 - 90]
```

说明：[]指定一个字符、字符串或范围，要求所匹配对象为它们中的任一个。[^]则要求所匹配对象为指定字符以外的任一个字符。

3. 数据分组 GROUP BY

GROUP BY 子句用于结合聚合函数，根据一个或多个列对结果集进行分组。

【例 8-11】 统计 students 表所有女生的平均成绩。

```
SELECT sex,avg(score) as 平均成绩 FROM students Group By sex Where sex = '女'
```

说明：常用的聚合函数如表 8-1 所示。

表 8-1 常用的聚合函数

函　　数	作　　用	函　　数	作　　用
Sum(列名)	求和	Avg(列名)	求平均值
Max(列名)	求最大值	Count(列名)	统计记录数
Min(列名)	求最小值		

4. 查询结果排序

使用 ORDER BY 子句对查询返回的结果按一列或多列排序。

【例 8-12】 查找 students 表的姓名、学号字段，查询结果按照成绩的降序排列。

```
SELECT stuName,stuNumber FROM students ORDER BY score DESC
```

说明：其中 ASC 表示升序，为默认值，DESC 为降序。

8.2.3 添加记录语句 INSERT INTO

INSERT INTO 语句用于向表格中插入新的行。它的语法格式为：

INSERT INTO 数据表 (字段 1,字段 2,字段 3 …) VALUES (值 1,值 2,值 3 …)

【例 8-13】 在 students 表中添加一条记录。

```
INSERT INTO students (stuNumber,stuName,age,sex,score,address,city) VALUES('2010005','李帆',19,
'男',92,'Changjiang 12','Zhengzhou')
```

说明:也可以写成 INSERT INTO students VALUES('2010005','李帆',19,'男',92,'Changjiang 12','Zhengzhou')。

不指定具体字段名表示将按照数据表中字段的顺序,依次添加。

8.2.4 更新语句 UPDATE

UPDATE 语句用于修改表中的数据。语法格式为:

UPDATE 表名 SET 列名 = 新值 WHERE 列名 = 某值

1) 更新某一行中的某一列

【例 8-14】 将 students 表中性别为"女"的学生的年龄增加一岁。

```
UPDATE students SET age = age + 1 WHERE sex = '女'
```

2) 更新某一行中的若干列

【例 8-15】 将 students 表中"李四"的地址 address 改为"Zhongyuanlu 41",并增加城市 city 为"Zhengzhou"。

```
UPDATE students SET Address = 'Zhongyuanlu41', City = 'Zhengzhou'WHERE stuName = '李四'
```

说明:没有条件则更新整个数据表中的指定字段值。

8.2.5 删除记录语句 DELETE

DELETE 语句用于删除表中的行。它的语法格式为:

DELETE FROM 表名称 WHERE 列名 = 值

【例 8-16】 在 students 表删除"张三"对应的记录。

```
DELETE FROM students WHERE stuName = '张三'
```

说明:DELETE FROM students 表示删除表中所有记录。

8.3 SQLite 数据库简介

8.3.1 SQLite 数据库

Python 自带一个轻量级的关系型数据库 SQLite。SQLite 是一种嵌入式关系型数据库,它的数据库就是一个文件。由于 SQLite 本身是用 C 语言写的,而且体积很小,所以经

常被集成到各种应用程序中,甚至在 iOS 和 Android 的 App 中都可以集成。

SQLite 不需要一个单独的服务器进程或操作系统(无服务器的),也不需要配置,这意味着不需要安装或管理。一个完整的 SQLite 数据库是存储在一个单一的跨平台的磁盘文件。SQLite 是非常小的、轻量级的、自给自足的,不需要任何外部的依赖。SQLite 支持 SQL92(SQL2)标准的大多数查询语言的功能。SQLite 是用 ANSI-C 编写的,并提供了简单和易于使用的 API。并且,SQLite 可在 UNIX(Linux,Mac OS-X,Android,iOS)和 Windows(Win32,WinCE,WinRT)中运行。

8.3.2 SQLite3 的数据类型

大部分 SQL 数据库引擎使用静态数据类型,数据的类型取决于它的存储单元(即所在的列)的类型。而 SQLite3 采用了动态的数据类型,会根据存入值自动判断。SQLite3 的动态数据类型能够向后兼容其他数据库普遍使用的静态类型,这就意味着,在那些使用静态数据类型的数据库上使用的数据表,在 SQLite3 上也能被使用。

每个存放在 SQLite3 数据库中的值,都是表 8-2 中的一种存储类型。

表 8-2 存储类型

存储类型	说明
NULL	空值
INTEGER	带符号整数,根据存入的数值的大小占据 1、2、3、4、6 或者 8 个字节
REAL	浮点数,采用 8byte(即双精度)的 IEEE 格式表示
TEXT	字符串文本,采用数据库的编码(UTF-8、UTF-16BE 或者 UTF-16LE)
BLOB	无类型,可用于保存二进制文件

但实际上,SQLite3 也接受表 8-3 的数据类型。

表 8-3 数据类型

数据类型	说明
smallint	16 位整数
integer	32 位整数
decimal(p,s)	p 是精确值,s 是小数位数
float	32 位实数
double	64 位实数
char(n)	n 长度字符串,不能超过 254
varchar(n)	长度不固定最大字符串长度为 n,n 不超过 4000
graphic(n)	和 char(n)一样,但是单位是两个字符 double-bytes,n 不超过 127(中文字)
vargraphic(n)	可变长度且最大长度为 n
date	包含了年份、月份、日期
time	包含了小时、分钟、秒
timestamp	包含了年、月、日、时、分、秒、千分之一秒

这些数据类型在运算或保存时会转成对应的五种存储类型之一。一般情况下,“存储类型”与“数据类型”没什么差别,这两个术语可以互换使用。

SQLite 使用弱数据类型,除了被声明为主键的 INTEGER 类型的列外,允许保存任何类型的数据到你所想要保存的任何表的任何列中,与列的类型声明无关,事实上,完全可以不声明列的类型,对于 SQLite 来说对字段不指定类型是完全有效的。

8.3.3 SQLite3 的函数

1. SQLite 时间/日期函数

1) datetime():产生日期和时间

格式:datetime(日期/时间,修正符,修正符...)

例:select datetime("2012-05-16 00:20:00","3 hour","-12 minute")

结果:2012-05-16 03:08:00

说明:3 hour 和-12 minute 表示可以在基本时间上(datetime 函数的第一个参数)增加或减少一定时间

例:select datetime('now')

结果:2012-05-16 03:23:21

2) date():产生日期

格式:date (日期/时间,修正符,修正符...)

例:select date("2012-05-16","1 day","1 year")

结果:2013-05-17

3) time():产生时间

4) strftime():对以上三个函数产生的日期和时间进行格式化

格式:strftime(格式,日期/时间,修正符,修正符,...)

说明:strftime()函数可以把 YYYY-MM-DD HH:MM:SS 格式的日期字符串转换成其他形式的字符串。

2. SQlite 算术函数

✍abs(X):返回绝对值。

✍max(X,Y[,...]):返回最大值。

✍min(X,Y,[,...]):返回最小值。

✍random(*):返回随机数。

✍round(X[,Y]):四舍五入。

3. SQLite 字符串处理函数

✍length(x):返回字符串字符个数。

✍lower(x):大写转小写。

✍upper(x):小写转大写。

✍substr(x,y,Z):截取子串。

✍like(A,B):确定给定的字符串与指定的模式是否匹配。

4. 其他函数

✍typeof(x)：返回数据的类型。

✍last_insert_rowid()：返回最后插入数据的 ID。

8.3.4 SQLite3 的模块

Python 标准模块 Sqlite3 使用 C 语言实现，提供访问和操作数据库 SQLite 的各种功能。Sqlite3 模块主要包括下列常量、函数和对象：

✍Sqlite3. Version：常量，版本号。

✍Sqlite3. Connect(database)：函数，链接到数据库，返回 Connect 对象。

✍Sqlite3. Connect：数据库连接对象。

✍Sqlite3. Cursor：游标对象。

✍Sqlite3. Row：行对象。

8.4 Python 的 SQLite3 数据库编程

Python2.5 版本以上就内置了 SQLite3，所以，在 Python 中使用 SQLite，不需要安装任何东西，直接使用。SQLite3 数据库使用 SQL 语言。SQLite 作为后端数据库，可以制作有数据存储需求的工具。Python 标准库中的 SQLite3 提供该数据库的接口。

8.4.1 访问数据库的步骤

从 Python 2.5 开始，SQLite3 就成为了 Python 的标准模块，这也是 Python 中唯一一个数据库接口类模块，这大大方便了我们用 Python SQLite 数据库开发小型数据库应用系统。

Python 的数据库模块有统一的接口标准，所以数据库操作都有统一的模式，操作数据库 SQLite3 主要分为以下几步：

1）导入 Python SQLite 数据库模块

Python 标准库中带有 SQLite3 模块，可直接导入。

```
import sqlite3
```

2）建立数据库连接，返回 Connection 对象

使用数据库模块的 connect 函数建立数据库连接，返回连接对象 con。

```
con = sqlite3.connect(connectstring)   #连接到数据库，返回 sqlite3.connection 对象
```

说明：connectstring 是连接字符串。对于不同的数据库连接对象，其连接字符串的格式各不相同，sqlite 的连接字符串为数据库的文件名，如“e:\test. db”。如果指定连接字符串为 memory，则可创建一个内存数据库。例如：

```
import sqlite3
con = sqlite3.connect("E:\test.db")
```

如果 E:\test.db 存在，则打开数据库；否则在该路径下创建数据库 test.db 并打开。

3）创建游标对象

使用游标对象能够灵活地对从表中检索出的数据进行操作，就本质而言，游标实际上是一种能从包括多条数据记录的结果集中每次提取一条记录的机制。

调用 con.cursor()创建游标对象 cur：

```
cur = con.cursor()      # 创建游标对象
```

4）使用 cursor 对象的 execute 执行 SQL 命令返回结果集

调用 cur.execute、executemany、executescript 方法查询数据库。

✍cur.execute(sql)：执行 SQL 语句。

✍cur.execute(sql,parameters)：执行带参数的 SQL 语句。

✍cur.executemany(sql,seq_of_pqrameters)：根据参数执行多次 SQL 语句。

✍cur.executescript(sql_script)：执行 SQL 脚本。

例如：创建一个表 category。

```
cur.execute('''CREATE TABLE category(id primary key,sort,name)''')
```

将创建一个包含 3 个字段 id、sort 和 name 的表 category。下面向表中插入记录：

```
cur. execute("INSERT INTO category VALUES (1, 1, 'computer')")
```

SQL 语句字符串中可以使用占位符“?”表示参数，传递的参数使用元组。例如：

```
cur.execute("INSERT INTO category VALUES (?, ?,?) ",(2, 3, 'literature'))
```

5）获取游标的查询结果集

调用 cur.fetchall、cur.fetchone、cur.fetchmany 返回查询结果。

✍cur.fetchone()：返回结果集的下一行(Row 对象)；无数据时，返回 None。

✍cur.fetchall()：返回结果集的剩余行(Row 对象列表)，无数据时，返回空 List。

✍cur.fetchmany()：返回结果集的多行(Row 对象列表)，无数据时，返回空 List。

例如：

```
cur.execute("select * from catagory")
print cur.fetchall()          # 提取查询到的数据
```

返回结果如下：

```
[(1, 1, 'computer'), (2, 2, 'literature')]
```

如果使用 cu. fetchone(),则首先返回列表中的第一项,再次使用,返回第二项,依次进行。

也可以直接使用循环输出结果,例如:

```
for row in cur.execute("select * from catagory"):
  Print(row[0],row[1])
```

6) 数据库的提交和回滚

根据数据库事物隔离级别的不同,可以提交或回滚:

✍con. commit():事务提交。

✍con. rollback():事务回滚。

7) 关闭 Cursor 对象和 Connection 对象

最后,需要关闭打开的 Cursor 对象和 Connection 对象。

✍cur. close():关闭 Cursor 对象。

✍con. close():关闭 Connection 对象。

8.4.2 创建数据库和表

【例 8-17】 创建数据库 sales,并在其中创建表 book,表中包含三列,id、price 和 name,其中 id 为主键(primary key)。

```
#导入 Python SQLite 数据库模块
import sqlite3
#创建 SQLite 数据库
con = sqlite3.connect("E:\sales.db")
#创建表 book: 包含三个列,id(主键)、price 和 name
con.execute("create table book(id primary key,price,name)")
```

说明:Connection 对象的 execute 方法是 Cursor 对象对应方法的快捷方式,系统会创建一个临时 Cursor 对象,然后调用对应的方法,并返回 Cursor 对象。

8.4.3 数据库的插入、更新和删除操作

在数据库表中插入、更新、删除记录的一般步骤为:

(1) 建立数据库连接;

(2) 创建游标对象 Cur,使用 cur. execute(sql)执行 SQL 的 insert、Update、delete 等语句完成数据库记录的插入、更新、删除操作,并根据返回值判断操作结果;

(3) 提交操作;

(4) 关闭数据库。

【例 8-18】 数据库表记录的插入、更新和删除操作。

```
import sqlite3
books = [("021",25,"大学计算机"),("022",30, "大学英语"),("023",18, "艺术欣赏 "),( "024",
35, "高级语言程序设计")]
#打开数据库
Con = sqlite3.connect("E:\sales.db")
#创建游标对象
Cur = Con.cursor()
#插入一行数据
Cur.execute("insert into book(id,price,name) values ('001',33,'大学计算机多媒体')")
Cur.execute("insert into book(id,price,name) values (?,?,?) " ,("002",28,"数据库基础"))
#插入多行数据
Cur.executemany("insert into book(id,price,name) values (?,?,?) ",Books)
#修改一行数据
Cur.execute("Update book set price = ? where name = ? ",(25,"大学英语"))
#删除一行数据
n =  Cur.execute("delete from book where price = ?",(25,))
print("删除了",n.rowcount,"行记录")
Con.commit()
Cur.close()
Con.close()
```

运行结果如下：

```
删除了 2 行记录
```

8.4.4 数据库表的查询操作

查询数据库的步骤为：

(1) 建立数据库连接；

(2) 创建游标对象 cur，使用 cur.execute(sql)执行 SQL 的 select 语句；

(3) 循环输出结果。

```
import sqlite3
#打开数据库
Con = sqlite3.connect("E:\sales.db")
#创建游标对象
Cur = Con.cursor()
#查询数据库表
Cur.execute("select id,price,name from book")
for row in Cur:
    print(row)
```

运行结果如下：

```
('001', 33, '大学计算机多媒体')
('002', 28, '数据库基础')
('023', 18, '艺术欣赏 ')
('024', 35, '高级语言程序设计')
```

8.4.5 数据库使用实例

【例 8-19】 设计一个学生通讯录,可以添加、删除、修改里面的信息。

```
import sqlite3
#打开数据库
def opendb():
        conn = sqlite3.connect("e:\mydb.db")
        cur = conn.execute("""create table if not exists tongxinlu(usernum integer primary
key,username varchar(128), passworld varchar(128),address varchar(125), telnum varchar
(128))""")
        return cur, conn
#查询全部信息
def showalldb():
        print("--------------------处理后的数据--------------------")
        hel = opendb()
        cur = hel[1].cursor()
        cur.execute("select * from tongxinlu")
        res = cur.fetchall()
        for line in res:
                for h in line:
                        print(h),
                print
        cur.close()
#输入信息
def into():
        usernum = input("请输入学号:")
        username1 = input("请输入姓名:")
        passworld1 = input("请输入密码:")
        address1 = input("请输入地址:")
        telnum1 = input("请输入联系电话:")
        return usernum,username1, passworld1, address1, telnum1
#往数据库中添加内容
def adddb():
        welcome = """----------------欢迎使用添加数据功能------------------"""
        print(welcome)
        person = into()
        hel = opendb()
        hel[1].execute("insert into tongxinlu(usernum, username, passworld, address,
telnum)values (?,?,?,?,?)",(person[0], person[1], person[2], person[3],person[4]))
        hel[1].commit()
        print ("------------------恭喜你,数据添加成功-----------------")
```

```
        showalldb()
        hel[1].close()
#删除数据库中的内容
def deldb():
        welcome = "------------------欢迎使用删除数据库功能------------------"
        print(welcome)
        delchoice = input("请输入想要删除学号：")
        hel = opendb() #返回游标 conn
        hel[1].execute("delete from tongxinlu where usernum = " + delchoice)
        hel[1].commit()
        print ("------------------恭喜你,数据删除成功-----------------")
        showalldb()
        hel[1].close()
#修改数据库的内容
def alter():
        welcome = "-------------------欢迎使用修改数据库功能----------------"
        print(welcome)
        changechoice = input("请输入想要修改的学生的学号:")
        hel = opendb()
        person = into()
        hel[1].execute("update tongxinlu set usernum = ?,username = ?, passworld = ?,address = ?,
telnum = ? where usernum = " + changechoice, (person[0], person[1], person[2], person[3],
person[4]))
        hel[1].commit()
        showalldb()
        hel[1].close()
#查询数据
def searchdb():
        welcome = "-------------------欢迎使用查询数据库功能----------------"
        print(welcome)
        choice = input("请输入要查询的学生的学号：")
        hel = opendb()
        cur = hel[1].cursor()
        cur.execute("select * from tongxinlu where usernum = " + choice)
        hel[1].commit()
        print("------------------恭喜你,你要查找的数据如下------------------")
        for row in cur:
                print(row[0],row[1],row[2],row[3],row[4])
              cur.close()
        hel[1].close()
#是否继续
def conti(a):
        choice = input("是否继续?(y or n):")
        if choice == 'y':
                a = 1
        else:
                a = 0
        return a
if _name_ == "_main_":
```

```
        flag = 1
        while flag:
                welcome = "---------欢迎使用数据库通讯录---------"
                print(welcome)
                choiceshow = """
请选择您的进一步选择:
(添加)往数据库里面添加内容
(删除)删除数据库中内容
(修改)修改书库的内容
(查询)查询数据的内容
选择您想要的进行的操作:
"""
                choice = input(choiceshow)
                if choice == "添加":
                        adddb()
                        conti(flag)
                elif choice == "删除":
                        deldb()
                        conti(flag)
                elif choice == "修改":
                        alter()
                        conti(flag)
                elif choice == "查询":
                        searchdb()
                        conti(flag)
                else:
                        print("你输入错误,请重新输入")
```

程序运行界面及添加记录界面如图 8-2 所示。

```
Python 3.5.2 (v3.5.2:4def2a2901a5, Jun 2
tel)] on win32
Type "copyright", "credits" or "license(
>>>
================ RESTART: C:\Users\think
---------欢迎使用数据库通讯录---------

请选择您的进一步选择:
(添加)往数据库里面添加内容
(删除)删除数据库中内容
(修改)修改书库的内容
（查询）查询数据的内容
选择您想要的进行的操作:
|
```

```
Python 3.5.2 (v3.5.2:4def2a2901a5, Jun 25 2016, 22:01:18) [MSC
tel)] on win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more informatic
>>>
================ RESTART: C:\Users\think\Desktop\python\li.py
---------欢迎使用数据库通讯录---------

请选择您的进一步选择:
(添加)往数据库里面添加内容
(删除)删除数据库中内容
(修改)修改书库的内容
（查询）查询数据的内容
选择您想要的进行的操作:
添加
------------------欢迎使用添加数据功能--------------------
请输入学号: 2006
请输入姓名:
```

图 8-2 程序运行界面

8.5 Python 数据库应用案例——智力问答游戏

智力问答游戏,内容涉及历史、经济、风情、民俗、地理、人、文等古今中外多个方面的知识,让您在轻松娱乐、益智、搞笑的时候,不知不觉增长知识。答题过程中做对、做错实时

跟踪。

程序使用一个 SQLite 试题库 test2.db，其中每个智力问答由题目、4 个选项和正确答案组成(question，Answer_A，Answer_B，Answer_C，Answer_D，right_Answer)。测试时，程序从试题库中顺序读出题目供用户答题。游戏中程序根据用户答题情况给出成绩。程序运行界面如图 8-3 所示。

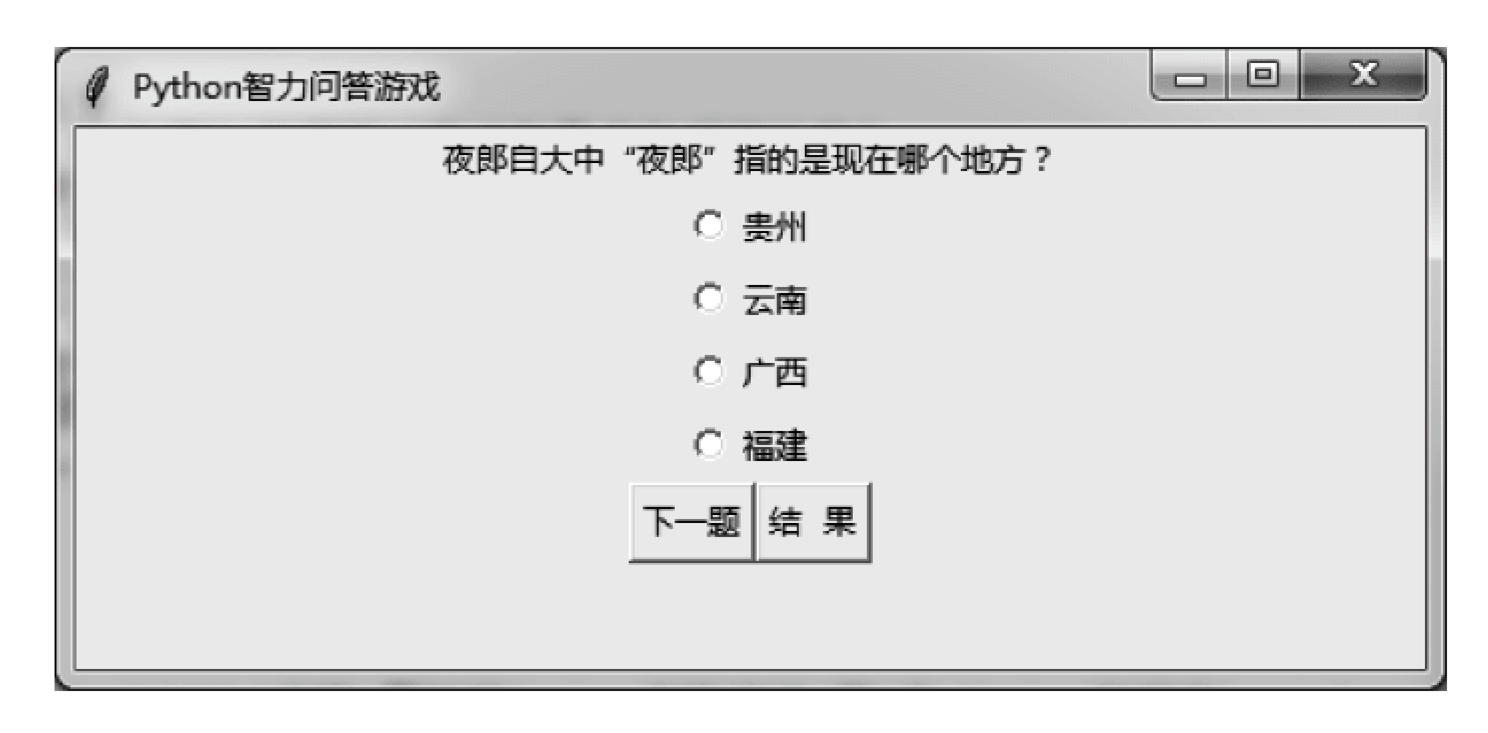


图 8-3 智力问答游戏程序运行界面

程序代码如下：

```
import sqlite3                         #导入 SQLite 驱动
#连接到 SQLite 数据库,数据库文件是 test.db
#如果文件不存在,会自动在当前目录创建:
conn = sqlite3.connect('test2.db')
cursor = conn.cursor()#创建一个 Cursor:
cursor.execute("delete from exam")
#执行一条 SQL 语句,创建 user 表:
cursor.execute('CREATE TABLE [exam] ([question] VARCHAR(80) NULL,[Answer_A] VARCHAR(1)
NULL,[Answer_B] VARCHAR(1) NULL,[Answer_C] VARCHAR(1) NULL,[Answer_D] VARCHAR(1) NULL,
[right_Answer] VARCHAR(1) NULL)')
#继续执行一条 SQL 语句,插入一条记录:
cursor.execute("insert into exam (question, Answer_A,Answer_B,Answer_C,Answer_D,right_
Answer) values ('哈雷慧星的平均周期为', '54 年', '56 年', '73 年', '83 年', 'C')")
cursor.execute("insert into exam (question, Answer_A,Answer_B,Answer_C,Answer_D,right_
Answer) values ('夜郎自大中"夜郎"指的是现在哪个地方?', '贵州', '云南', '广西', '福建', 'A')")
cursor.execute("insert into exam (question, Answer_A,Answer_B,Answer_C,Answer_D,right_
Answer) values ('在中国历史上是谁发明了麻药', '孙思邈', '华佗', '张仲景', '扁鹊', 'B')")
cursor.execute("insert into exam (question, Answer_A,Answer_B,Answer_C,Answer_D,right_
Answer) values ('京剧中花旦是指', '年轻男子', '年轻女子', '年长男子', '年长女子', 'B')")
cursor.execute("insert into exam (question, Answer_A,Answer_B,Answer_C,Answer_D,right_
Answer) values ('篮球比赛每队几人?', '4', '5', '6', '7', 'B')")
cursor.execute("insert into exam (question, Answer_A,Answer_B,Answer_C,Answer_D,right_
Answer) values ('在天愿作比翼鸟,在地愿为连理枝.讲述的是谁的爱情故事?', '焦钟卿和刘兰芝',
'梁山伯与祝英台', '崔莺莺和张生', '杨贵妃和唐明皇', 'D')")
print(cursor.rowcount)                 #通过 rowcount 获得插入的行数
cursor.close()                         #关闭 Cursor
conn.commit()                          #提交事务
conn.close()                           #关闭 Connection
```

以上代码完成数据库 test2.db 的建立。下面是实现智力问答游戏程序功能：

```
conn = sqlite3.connect('test2.db')
cursor = conn.cursor()
#执行查询语句：
cursor.execute('select * from exam')
#获得查询结果集：
values = cursor.fetchall()
cursor.close()
conn.close()
```

以上代码完成数据库 test2.db 信息的读取试题信息，存储到 values 列表中。

callNext()实现判断用户选择的正误，正确则加 10 分，错误不加分。并判断用户是否做完，如果没做完则将下一题的题目信息显示到 timu 标签，而 4 个选项显示到 radio1 到 radio4 这 4 个单选按钮上。

```
import tkinter
from tkinter import *
from tkinter.messagebox import *
def callNext():
    global k
    global score
    useranswer = r.get()                        #获取用户的选择
    print (r.get())                             #获取被选中单选按钮变量值
    if useranswer == values[k][5]:
        showinfo("恭喜","恭喜你对了!")
        score += 10
    else:
        showinfo("遗憾","遗憾你错了!")
    k = k + 1
    if k >= len(values):                        #判断用户是否做完
        showinfo("提示","题目做完了")
        return
    #显示下一题
    timu["text"] = values[k][0]                 #题目信息
    radio1["text"] = values[k][1]               #A 选项
    radio2["text"] = values[k][2]               #B 选项
    radio3["text"] = values[k][3]               #C 选项
    radio4["text"] = values[k][4]               #D 选项
    r.set('E')
def callResult():
    showinfo("你的得分",str(score))
```

以下是界面布局代码。

```
root = tkinter.Tk()
root.title('Python 智力问答游戏')
```

```
root.geometry("500x200")
r = tkinter.StringVar()                          #创建 StringVar 对象
r.set('E')                                       #设置初始值为'E',初始没选中
k = 0
score = 0
timu = tkinter.Label(root,text = values[k][0])   #题目
timu.pack()
f1  =  Frame(root)                               #创建第 1 个 Frame 组件
f1.pack()
radio1 = tkinter.Radiobutton(f1,variable = r,value = 'A',text = values[k][1])
radio1.pack()
radio2 = tkinter.Radiobutton(f1,variable = r,value = 'B',text = values[k][2])
radio2.pack()
radio3 = tkinter.Radiobutton(f1,variable = r,value = 'C',text = values[k][3])
radio3.pack()
radio4 = tkinter.Radiobutton(f1,variable = r,value = 'D',text = values[k][4])
radio4.pack()
f2  =  Frame(root)                               #创建第 2 个 Frame 组件
f2.pack()
Button(f2,text  =  '下一题',command = callNext).pack(side  =  LEFT)
Button(f2,text  =  '结果',command = callResult).pack(side  =  LEFT)
root.mainloop()
```

8.6 习　　题

一、简答题

1. 什么是 Python DB-API,它有什么作用?

2. SQLite 支持哪几类数据类型? SQLite3 包含哪些常量、函数和对象?

3. 使用 SQLite3 模块操作数据的典型步骤是什么?

4. 游标对象的 fetch * 系列方法有什么不同?

二、操作题

1. 创建一个数据库 stuinfo,并在其中创建数据库表 student,表中包含 stuid(学号)、stuname(姓名)、birthday(出生日期)、sex(性别)、address(家庭地址)、rxrq(入学日期)6 列,其中 stuid 设为主键,并添加 5 条记录。

2. 将第一题中所有记录的 rxrq 属性更新为 2016-9-1。

3. 查询上题中性别为“女”的所有学生的 stuname 和 address 字段值。

第 9 章　网络编程和多线程

Python 提供了用于网络编程和通信的各种模块，可以使用 Socket 模块进行基于套接字的底层网络编程。Socket 是计算机之间进行网络通信的一套程序接口，计算机之间通信都必须遵守 Socket 接口的相关要求。Socket 对象是网络通信的基础，相当于一个管道连接了发送端和接收端，并在两者之间相互传递数据。Python 语言对 Socket 进行了二次封装，简化了程序开发步骤，大大提高了开发的效率。本章主要介绍 Socket 程序的开发，讲述常见的两种通信协议 TCP 和 UDP 的发送和接收的实现，同时介绍多线程并发问题处理。

9.1　网络编程基础

9.1.1　互联网 TCP/IP 协议

计算机为了联网，就必须规定通信协议，早期的计算机网络，都是由各厂商自己规定一套协议，IBM、Apple 和 Microsoft 都有各自的网络协议，互不兼容，这就好比一群人有的说英语，有的说中文，有的说德语，说同一种语言的人可以交流，不同的语言之间就不行了。

为了把全世界的所有不同类型的计算机都连接起来，就必须规定一套全球通用的协议，为了实现互联网这个目标，国际组织制定了 OSI 七层模型互联网协议标准，如图 9-1 所示。因为互联网协议包含了上百种协议标准，但是最重要的两个协议是 TCP 和 IP 协议，所以，大家把互联网的协议简称 TCP/IP 协议。

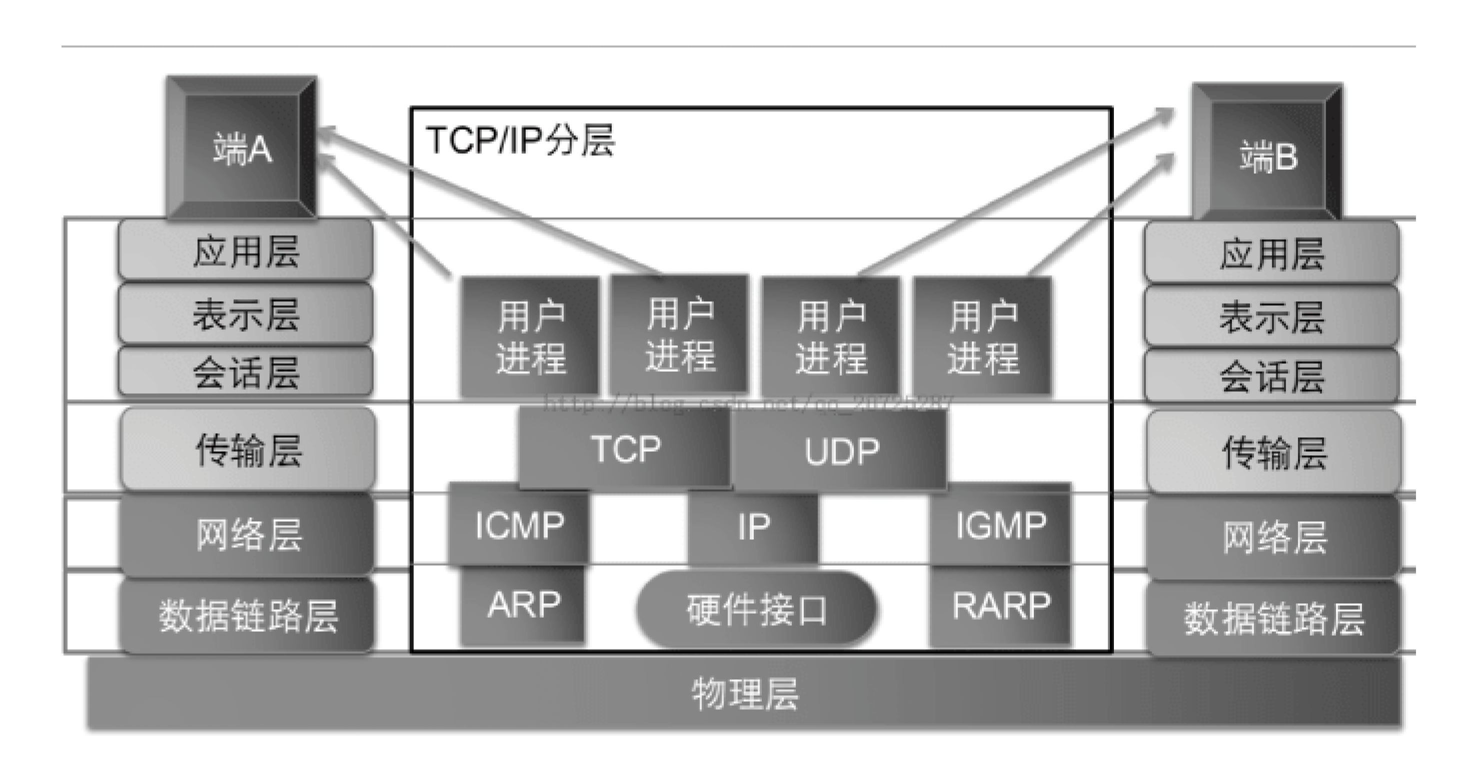


图 9-1　互联网协议

9.1.2 IP 协议

通信的时候，双方必须知道对方的标识，好比发邮件必须知道对方的邮件地址。互联网上每个计算机的唯一标识就是 IP 地址，类似 123.123.123.123。如果一台计算机同时接入到两个或更多的网络，比如路由器，它就会有两个或多个 IP 地址，所以，IP 地址对应的实际上是计算机的网络接口，通常是网卡。

IP 协议负责把数据从一台计算机通过网络发送到另一台计算机。数据被分割成一小块一小块，然后通过 IP 包发送出去。由于互联网链路复杂，两台计算机之间经常有多条线路，因此，路由器就负责决定如何把一个 IP 包转发出去。IP 包的特点是按块发送，途经多个路由，但不保证能到达，也不保证顺序到达。

IP 地址实际上是一个 32 位整数(称为 IPv4)、以字符串表示的 IP 地址，类似 192.168.0.1 实际上是把 32 位整数按 8 位分组后的数字表示，目的是便于阅读。

IPv6 地址实际上是一个 128 位整数，它是目前使用的 IPv4 的升级版，以字符串表示类似于 2001:0db8:85a3:0042:1000:8a2e:0370:7334。

9.1.3 TCP 和 UDP 协议

TCP 协议则是建立在 IP 协议之上的。TCP 协议负责在两台计算机之间建立可靠连接，保证数据包按顺序到达。TCP 协议会通过握手建立连接，然后，对每个 IP 包编号，确保对方按顺序收到，如果包丢掉了，就自动重发。

许多常用的更高级的协议都是建立在 TCP 协议基础上的，比如用于浏览器的 HTTP 协议、发送邮件的 SMTP 协议等。

UDP 协议，同样是建立在 IP 协议之上，但是 UDP 协议面向无连接的通信协议，不保证数据包的顺利到达，不可靠传输。所以效率比 TCP 要高。

9.1.4 端口

一个 IP 包除了包含要传输的数据外，还包含源 IP 地址和目标 IP 地址，源端口和目标端口。

端口有什么作用？在两台计算机通信时，只发 IP 地址是不够的，因为同一台计算机上运行着多个网络程序(例如浏览器、QQ 等网络程序)。一个 IP 包来了之后，到底是交给浏览器还是 QQ，就需要端口号来区分。每个网络程序都向操作系统申请唯一的端口号，这样，两个进程在两台计算机之间建立网络连接就需要各自的 IP 地址和各自的端口号。例如浏览器常常使用 80 端口，FTP 程序使用 21 端口，邮件收发使用 25 端口。

网络上两个计算机之间的数据通信，归根到底就是不同主机的进程交互，而每个主机的进程都对应着某个端口。也就是说，单独靠 IP 地址无法完成通信的，必须要有 IP 和端口。

9.1.5 Socket

Socket 是网络编程的一个抽象概念。Socket 是套接字的英文名称，主要是用于网络通信编程。20 世纪 80 年代初，美国政府的高级研究工程机构(ARPA)给加利福尼亚大学 Berkeley 分校提供了资金，让他们在 UNIX 操作系统下实现 TCP/IP 协议。在这个项目中，

研究人员为 TCP/IP 网络通信开发了一个 API(应用程序接口)。这个 API 称为 Socket(套接字)。Socket 是 TCP/IP 网络最为通用的 API。任何网络通信都是通过 Socket 来完成的。

通常用一个 Socket 表示“打开了一个网络链接”,而打开一个 Socket 需要知道目标计算机的 IP 地址和端口号,再指定协议类型即可。

套接字构造函数 socket(family,type[,protocal]),使用给定的套接字家族、套接字类型、协议编号来创建套接字。

参数:

✍family:套接字家族,可以使用 AF_UNIX 或者 AF_INET、AF_INET6。

✍type:套接字类型,可以根据是面向连接的还是非连接分为 SOCK_STREAM 或 SOCK_DGRAM。

✍protocol:一般不填,默认为 0。

参数取值含义见表 9-1 所示。

表 9-1 参数含义

参　　数	描　　述
socket. AF_UNIX	只能够用于单一的 Unix 系统进程间通信
socket. AF_INET	服务器之间网络通信
socket. AF_INET6	IPv6
socket. SOCK_STREAM	流式 socket ,针对 TCP
socket. SOCK_DGRAM	数据报式 socket ,针对 UDP
socket. SOCK_RAW	原始套接字,普通的套接字无法处理 ICMP、IGMP 等网络报文,而 SOCK_RAW 可以;其次,SOCK_RAW 也可以处理特殊的 IPv4 报文;此外,利用原始套接字,可以通过 IP_HDRINCL 套接字选项由用户构造 IP 头
socket. SOCK_SEQPACKET	可靠的连续数据包服务

例如创建 TCP Socket:

```
s = socket.socket(socket.AF_INET,socket.SOCK_STREAM)
```

创建 UDP Socket:

```
s = socket.socket(socket.AF_INET,socket.SOCK_DGRAM)
```

Socket 同时支持数据流 Socket 和数据报 Socket。下面是利用 Socket 进行通信连接的过程框图。其中图 9-2 是面向连接支持数据流 TCP 的时序图,图 9-3 是无连接数据报 UDP 的时序图。

由图可以看出,客户机(Client)与服务器(Server)的关系是不对称的。

对于 TCP C/S,服务器首先启动,然后在某一时刻启动客户机与服务器建立连接。服务器与客户机开始都必须调用 Socket()建立一个套接字 Socket,然后服务器调用 Bind()将套接字与一个本机指定端口绑定在一起,再调用 Listen()使套接字处于一种被动的准备接

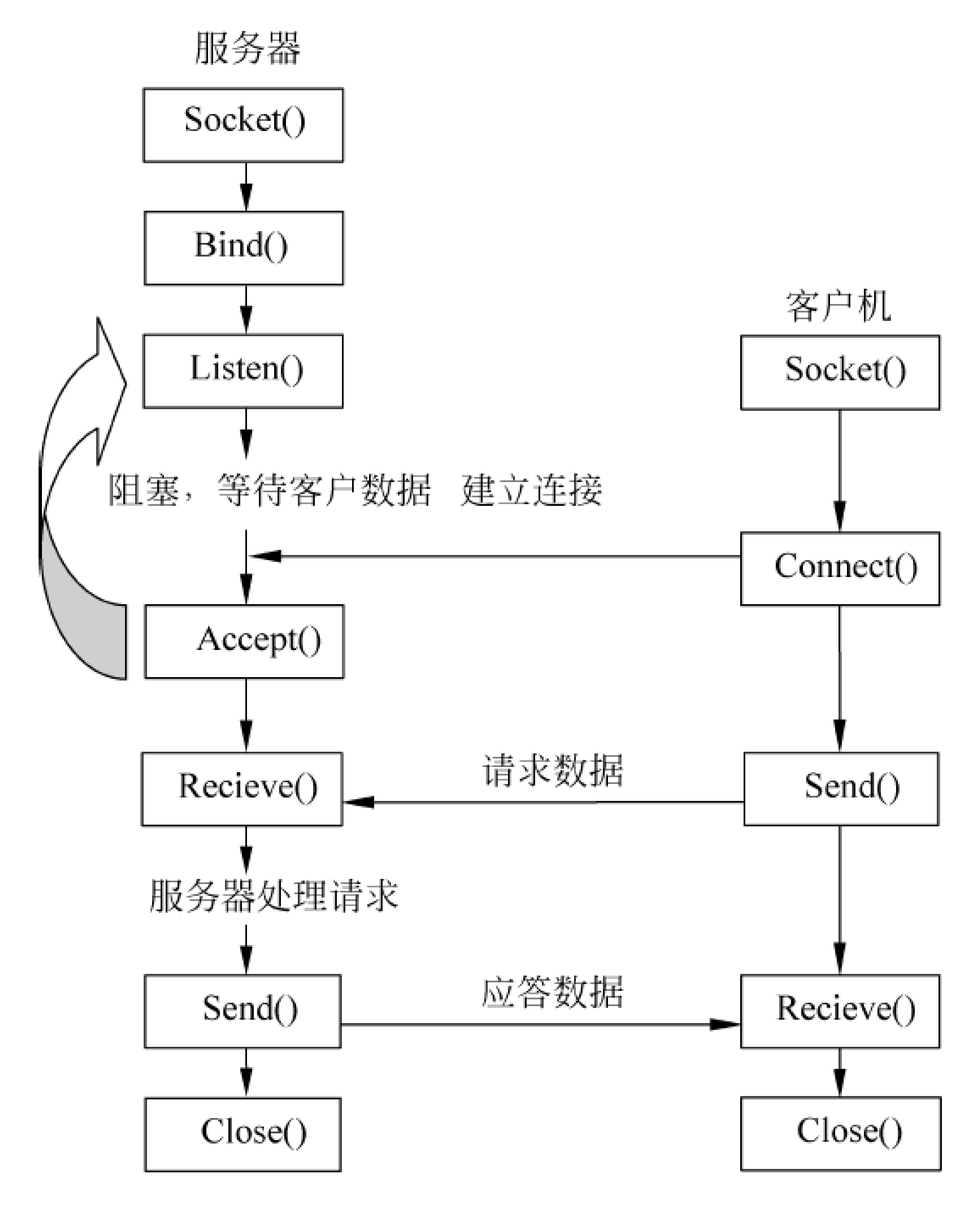


图 9-2 面向连接 TCP 的时序图

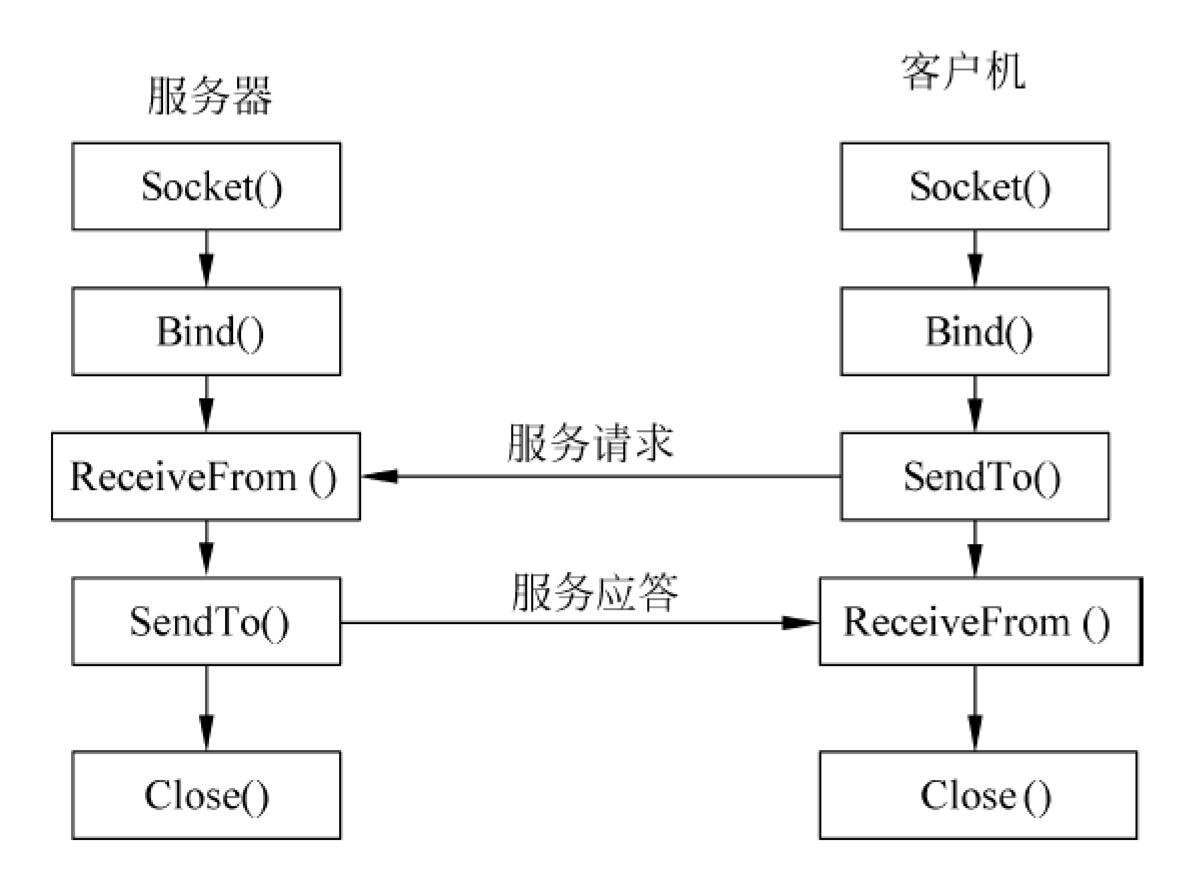


图 9-3 无连接 UDP 的时序图

收状态，这时客户机建立套接字便可通过调用 Connect()和服务器建立连接。服务器就可以调用 Accept()来接收客户机连接。然后继续侦听指定端口，并发出阻塞，直到下一个请求出现，从而实现多个客户机连接。连接建立之后，客户机和服务器之间就可以通过连接发送和接收数据。最后，待数据传送结束，双方调用 Close()关闭套接字。

对于 UDP C/S，客户机并不与服务器建立一个连接，而仅仅调用函数 SendTo()给服务器发送数据报。相似地，服务器也不从客户端接收一个连接，只是调用函数 ReceiveFrom ()，等待从客户端来的数据。依照 ReceiveFrom ()得到的协议地址以及数据报，服务器就可以给客户送一个应答。

Python 的 Socket 模块中 Socket 对象提供函数方法如表 9-2 所示。

表 9-2　Socket 对象函数方法

函　　数	描　　述
服务器端套接字	
s. bind(host,port)	绑定地址(host,port)到套接字,在 AF_INET 下以元组(host,port)的形式表示地址
s. listen(backlog)	开始 TCP 监听。backlog 指定在拒绝连接之前,可以最大连接数量。该值至少为 1,大部分应用程序设为 5 就可以了
s. accept()	被动接受 TCP 客户端连接,(阻塞式)等待连接的到来
客户端套接字	
s. connect(address)	主动与 TCP 服务器连接。一般 address 的格式为元组(hostname,port),如果连接出错,返回 socket. error 错误
s. connect_ex()	connect()函数的扩展版本,出错时返回出错码,而不是抛出异常
公共用途的套接字函数	
s. recv(bufsize,[,flag])	接收 TCP 数据,数据以字节串形式返回,bufsize 指定要接收的最大数据量。flag 提供有关消息的其他信息,通常可以忽略
s. send(data)	发送 TCP 数据,将 data 中的数据发送到连接的套接字。返回值是要发送的字节数量,该数量可能小于 data 的字节大小
s. sendall(data)	完整发送 TCP 数据,将 data 中的数据发送到连接的套接字,但在返回之前会尝试发送所有数据。成功返回 None,失败则抛出异常
s. recvform(bufsize,[,flag])	接收 UDP 数据,与 recv()类似,但返回值是(data,address)。其中 data 是包含接收数据的字节串,address 是发送数据的套接字地址
s. sendto(data,address)	发送 UDP 数据,将数据发送到套接字,address 是形式为(ip,port)的元组,指定远程地址。返回值是发送的字节数
s. close()	关闭套接字
s. getpeername()	返回连接套接字的远程地址。返回值通常是元组(ipaddr,port)
s. getsockname()	返回套接字自己的地址。通常是一个元组(ipaddr,port)
s. setsockopt(level,optname,value)	设置给定套接字选项的值
s. getsockopt(level,optname)	返回套接字选项的值
s. settimeout(timeout)	设置套接字操作的超时时间,timeout 是一个浮点数,单位是秒。值为 None 表示没有超时时间。一般,超时时间应该在刚创建套接字时设置,因为它们可能用于连接的操作(如 connect())
s. gettimeout()	返回当前超时时间的值,单位是秒,如果没有设置超时期,则返回 None
s. fileno()	返回套接字的文件描述符
s. setblocking(flag)	如果 flag 为 0,则将套接字设为非阻塞模式,否则将套接字设为阻塞模式(默认值)。非阻塞模式下,如果调用 recv()没有发现任何数据,或 send()调用无法立即发送数据,那么将引起 socket. error 异常
s. makefile()	创建一个与该套接字相关联的文件

了解了 TCP/IP 协议的基本概念、IP 地址、端口的概念和 Socket 后,就可以开始进行网络编程了。下面采用不同协议类型来开发网络通信程序。

9.2　TCP 编程

日常生活中大多数连接都是可靠的 TCP 连接。创建 TCP 连接时，主动发起连接的叫客户端，被动响应连接的叫服务器。

9.2.1　TCP 客户端编程

举个例子，当在浏览器中访问新浪时，自己的计算机就是客户端，浏览器会主动向新浪的服务器发起连接。如果一切顺利，新浪的服务器接受了我们的连接，一个 TCP 连接就建立起来的，后面的通信就是发送网页内容了。

【例 9-1】 访问新浪的 TCP 客户端程序。

获取新浪网页客户端程序整个代码：

```
import socket                                          #导入 socket 模块
s = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_STREAM)  #创建一个 socket
s.connect(('www.sina.com.cn', 80))                     #建立与新浪网站连接
#发送数据请求
s.send(b'GET / HTTP/1.1\r\nHost: www.sina.com.cn\r\nConnection: close\r\n\r\n')
#接收数据:
buffer = []
while True:
    d = s.recv(1024)                                   #每次最多接收服务器端 1K 字节数据
    if d:                                              #是否为空数据
        buffer.append(d)                               #字节串增加到列表中
    else:
        break                                          #返回空数据,表示接收完毕,退出循环
data = b''.join(buffer)
header, html = data.split(b'\r\n\r\n', 1)
print(header.decode('utf-8'))
#把接收的数据写入文件:
with open('sina.html', 'wb') as f:
    f.write(html)
```

代码中首先要创建一个基于 TCP 连接的 Socket：

```
import socket                                          #导入 socket 模块
s = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_STREAM)  #创建一个 socket:
s.connect(('www.sina.com.cn', 80))                     #建立与新浪网站连接
```

创建 Socket 时，AF_INET 指定使用 IPv4 协议，如果要用更先进的 IPv6，就指定为 AF_INET6。SOCK_STREAM 指定使用面向流的 TCP 协议，这样，一个 Socket 对象就创建成功，但是还没有建立连接。

客户端要主动发起 TCP 连接，必须知道服务器的 IP 地址和端口号。新浪网站的 IP 地址可以用域名 www.sina.com.cn 自动转换到 IP 地址，但是怎么知道新浪服务器的端口

号呢？

答案是作为服务器，提供什么样的服务，端口号就必须固定下来。由于想要访问网页，因此新浪提供网页服务的服务器必须把端口号固定在 80 端口，因为 80 端口是 Web 服务的标准端口。其他服务都有对应的标准端口号，例如 SMTP 服务是 25 端口，FTP 服务是 21 端口，等等。端口号小于 1024 的是 Internet 标准服务的端口，端口号大于 1024 的，可以任意使用。

因此，连接新浪服务器的代码如下：

```
s.connect(('www.sina.com.cn', 80))
```

注意参数是一个 tuple，包含地址和端口号。

建立 TCP 连接后，就可以向新浪服务器发送请求，要求返回首页的内容：

```
#发送数据请求
s.send(b'GET / HTTP/1.1\r\nHost: www.sina.com.cn\r\nConnection: close\r\n\r\n')
```

TCP 连接创建的是双向通道，双方都可以同时给对方发数据。但是谁先发谁后发，怎么协调，要根据具体的协议来决定。例如，HTTP 协议规定客户端必须先发请求给服务器，服务器收到后才发数据给客户端。

发送的文本格式必须符合 HTTP 标准，如果格式没问题，接下来就可以接收新浪服务器返回的数据了：

```
#接收数据:
buffer = []
while True:
    d = s.recv(1024)          #每次最多接收 1K 字节
    if d:                     #是否为空数据
        buffer.append(d)      #字节串增加到列表中
    else:
        break                 #返回空数据,表示接收完毕,退出循环
data = b''.join(buffer)
```

接收数据时，调用 recv(max)方法，一次最多接收指定的字节数，因此，在一个 while 循环中反复接收，直到 recv()返回空数据，表示接收完毕，退出循环。

data = b''.join(buffer)语句中，b''是一个空字节，join()是连接列表的函数，buffer 是一个字节串的列表，使用空字节把 buffer 这个字节列表连接在一起，成为一个新的字节串。这个是 Python3 新的功能，以前 join()函数只能连接字符串，现在可以连接字节串。

当接收完数据后，调用 close()方法关闭 Socket，这样，一次完整的网络通信就结束了。

```
s.close()        #关闭连接
```

接收到的数据包括 HTTP 头和网页本身，只需要把 HTTP 头和网页分离一下，把

HTTP 头打印出来，网页内容保存到文件：

```
header, html = data.split(b'\r\n\r\n', 1)   #以'\r\n\r\n'分割,且仅仅分割1次
print(header.decode('utf-8'))          #decode('utf-8')以 utf-8 编码将字节串转换成字符串
#把接收的数据写入文件:
with open('sina.html', 'wb') as f:     #以写方式打开文件'sina.html',即可以写入信息
    f.write(html)
```

现在，只需要在浏览器中打开这个 sina. html 文件，就可以看到新浪的首页了。

9.2.2 TCP 服务器端编程

服务器端和客户端编程相比，服务器编程就要复杂一些。服务器端进程首先要绑定一个端口并监听来自其他客户端的连接。如果某个客户端连接过来了，服务器就与该客户端建立 Socket 连接，随后的通信就靠这个 Socket 连接了。

所以，服务器会打开固定端口（比如 80）监听，每来一个客户端连接，就创建该 Socket 连接。由于服务器会有大量来自客户端的连接，所以，服务器要能够区分一个 Socket 连接是和哪个客户端绑定的。一个 Socket 依赖 4 项：服务器地址、服务器端口、客户端地址、客户端端口来唯一确定一个 Socket。

但是服务器还需要同时响应多个客户端的请求，所以，每个连接都需要一个新的进程或者新的线程来处理，否则，服务器一次就只能服务一个客户端了。

【例 9-2】 编写一个简单的 TCP 服务器程序，它接收客户端连接，把客户端发过来的字符串加上 Hello 再发回去。

完整的 TCP 服务器端程序如下：

```
import socket                                              #导入 socket 模块
import threading                                           #导入 threading 线程模块
def tcplink(sock, addr):
    print('接收一个来自%s:%s连接请求' % addr)
    sock.send(b'Welcome!')                                 #发给客户端 Welcome!信息
    while True:
        data = sock.recv(1024)                             #接收客户端发来的信息
        time.sleep(1)                                      #延时1秒钟
        if not data or data.decode('utf-8') == 'exit':     #如果没数据或收到'exit'信息
            break                                          #终止循环
        sock.send(('Hello, %s!' % data.decode('utf-8')).encode('utf-8'))
                                                           #收到信息加上 Hello 发回
    sock.close()                                           #关闭连接
    print('来自 %s:%s 连接关闭了.' % addr)
s = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_STREAM)
s.bind(('127.0.0.1', 8888))                                #监听本机 8888 端口
s.listen(5)                                                #连接的最大数量为 5
print('等待客户端连接...')
while True:
    sock, addr = s.accept()                                #接受一个新连接:
```

```
    # 创建新线程来处理 TCP 连接:
    t = threading.Thread(target = tcplink, args = (sock, addr))
    t.start()
```

程序中首先创建一个基于 IPv4 和 TCP 协议的 Socket：

```
s = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_STREAM)
```

然后，要绑定监听的地址和端口。服务器可能有多块网卡，可以绑定到某一块网卡的 IP 地址上，也可以用 0.0.0.0 绑定到所有的网络地址，还可以用 127.0.0.1 绑定到本机地址。127.0.0.1 是一个特殊的 IP 地址，表示本机地址，如果绑定到这个地址，客户端必须同时在本机运行才能连接，也就是说，外部的计算机无法连接进来。

端口号需要预先指定。因为我们写的这个服务不是标准服务，所以用 8888 这个端口号。请注意，小于 1024 的端口号必须要有管理员权限才能绑定。

```
# 监听本机 8888 端口
s.bind(('127.0.0.1', 8888))
```

紧接着，调用 listen()方法开始监听端口，传入的参数指定等待连接的最大数量为 5：

```
s.listen(5)
print('等待客户端连接...')
```

接下来，服务器程序通过一个无限循环来接受来自客户端的连接，accept()会等待并返回一个客户端的连接。

```
while True:
    # 接受一个新连接:
    sock, addr = s.accept()     # sock 是新建的 socket 对象,服务器通过它与对应客户端通信,
addr 是 IP 址
    # 创建新线程来处理 TCP 连接:
    t = threading.Thread(target = tcplink, args = (sock, addr))
    t.start()
```

每个连接都必须创建新线程（或进程）来处理，否则，单线程在处理连接的过程中，无法接受其他客户端的连接。

```
def tcplink(sock, addr):
    print('接收一个来自 %s:%s 连接请求' % addr)
    sock.send(b'Welcome!')                          # 发给客户端 Welcome! 信息
    while True:
        data = sock.recv(1024)                      # 接收客户端发来的信息
        time.sleep(1)                               # 延时 1 秒钟
```

```
        if not data or data.decode('utf-8') == 'exit':   # 如果没数据或收到'exit'信息
            break                                        # 终止循环
        sock.send(('Hello, %s!' % data.decode('utf-8')).encode('utf-8'))
                                                         # 收到信息加上 Hello 发回
    sock.close()                                         # 关闭连接
print('来自 %s:%s 连接关闭了.' % addr)
```

连接建立后,服务器首先发一条欢迎消息,然后等待客户端数据,并加上 Hello 再发送给客户端。如果客户端发送了 exit 字符串,就直接关闭连接。

要测试这个服务器程序,还需要编写一个客户端程序:

```
import socket                                   # 导入 socket 模块
s = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_STREAM)
s.connect(('127.0.0.1', 8888))                  # 建立连接
# 打印接收到欢迎消息:
print(s.recv(1024).decode('utf-8'))
for data in [b'Michael', b'Tracy', b'Sarah']:
    s.send(data)                                # 客户端程序发送人名数据给服务器端
    print(s.recv(1024).decode('utf-8'))
s.send(b'exit')
s.close()
```

需要打开两个命令行窗口,一个运行服务器端程序,另一个运行客户端程序,就可以看到运行效果如图 9-4 和图 9-5 所示。

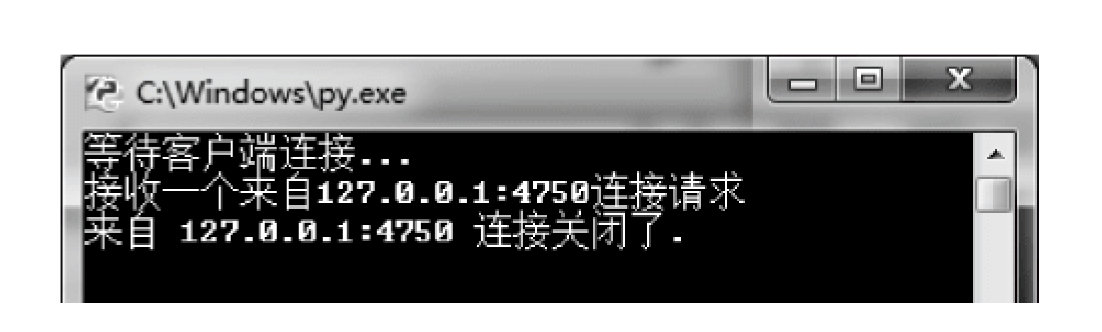


图 9-4　服务器程序效果

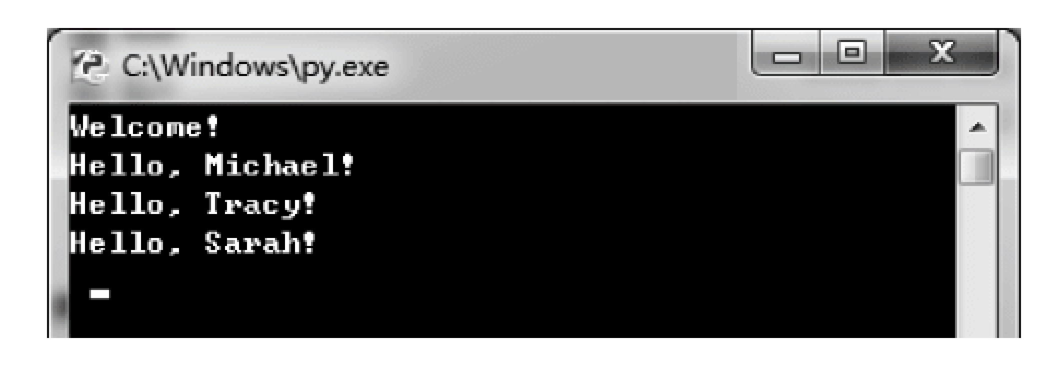


图 9-5　客户端程序效果

需要注意的是,客户端程序运行完毕就退出了,而服务器程序会永远运行下去,必须按 Ctrl+C 退出程序。

可见,用 TCP 协议进行 Socket 编程在 Python 中十分简单,对于客户端,要主动连接服务器的 IP 和指定端口,对于服务器,要首先监听指定端口,然后,对每一个新的连接,创建一个线程或进程来处理。通常,服务器程序会无限运行下去。还需注意同一个端口,被一个 Socket 绑定了以后,就不能被别的 Socket 绑定了。

9.3　UDP 编程

TCP 是建立可靠连接,并且通信双方都可以以流的形式发送数据。相对 TCP,UDP 则是面向无连接的协议。

使用 UDP 协议时,不需要建立连接,只需要知道对方的 IP 地址和端口号,就可以直接

发数据包。但是,能不能到达就不知道了。虽然用 UDP 传输数据不可靠,但它的优点是和 TCP 比,速度快,对于不要求可靠到达的数据,就可以使用 UDP 协议。

通过 UDP 协议传输数据和 TCP 类似,使用 UDP 的通信双方也分为客户端和服务器。

【例 9-3】 编写一个简单的 UDP 演示下棋程序。服务器端把 UDP 客户端发来的下棋 x,y 坐标信息显示出来,并把 x,y 坐标加 1 后(模拟服务器端下棋),再发给 UDP 客户端。

服务器首先需要绑定 8888 端口:

```
import socket                          # 导入 socket 模块
s = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_DGRAM)
s.bind(('127.0.0.1', 8888))          # 绑定端口
```

创建 Socket 时,SOCK_DGRAM 指定了这个 Socket 的类型是 UDP。绑定端口和 TCP 一样,但是不需要调用 listen()方法,而是直接接收来自任何客户端的数据:

```
print('Bind UDP on 8888...')
while True:
    # 接收数据:
    data, addr = s.recvfrom(1024)
    print('Received from %s:%s.' % addr)
    print('received:',data)
    p = data.decode('utf-8').split(",");      # decode()解码,将字节串转换成字符串
    x = int(p[0]);
    y = int(p[1]);
    print(p[0],p[1])
    pos = str(x + 1) + "," + str(y + 1)       # 模拟服务器端下棋位置
    s.sendto(pos.encode('utf-8'),addr)        # 发回客户端
```

recvfrom()方法返回数据和客户端的地址与端口,这样,服务器收到数据后,直接调用 sendto()就可以把数据用 UDP 发给客户端。

客户端使用 UDP 时,首先仍然创建基于 UDP 的 Socket,然后,不需要调用 connect(),直接通过 sendto()给服务器发数据:

```
import socket                               # 导入 socket 模块
s = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_DGRAM)
x = input("请输入 x 坐标")
y =  input("请输入 y 坐标")
data = str(x) + "," + str(y)
s.sendto(data.encode('utf-8'), ('127.0.0.1', 8888))
                                            # encode()编码,将字符串转换成传送的字节串
# 接收服务器加 1 后坐标数据:
data2, addr = s.recvfrom(1024)
print("接收服务器加 1 后坐标数据: ", data2.decode('utf-8'))      # decode()解码
s.close()
```

从服务器接收数据仍然调用 recvfrom()方法。

仍然用两个命令行分别启动服务器和客户端测试，看到运行效果如图 9-6 和图 9-7 所示。

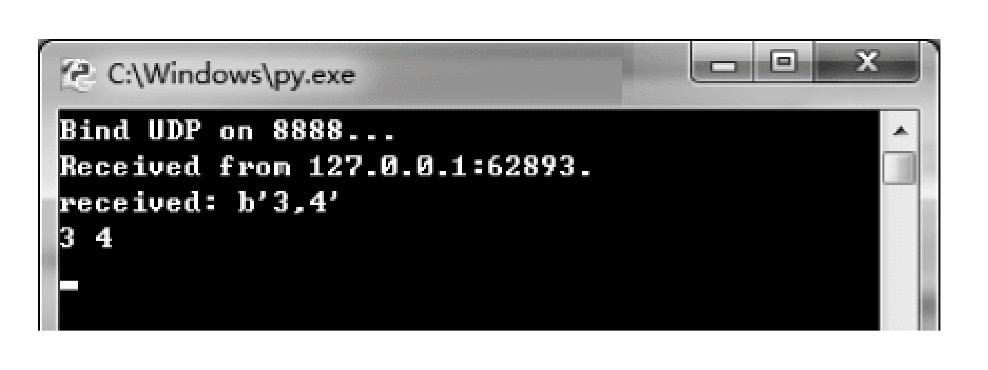


图 9-6　服务器程序效果



图 9-7　客户端程序效果

上例中模拟服务器端和客户端两方下棋过程中的通信过程，后面章节中会学习基于 UDP 网络五子棋游戏，真正开发出实用的网络程序。

9.4　多线程编程

线程是操作系统可以调度的最小执行单位，够执行并发处理。通常是将程序拆分成 2 个或多个并发运行的线程，即同时执行多个操作。例如，使用线程同时监视用户并发输入，并执行后台任务等。

9.4.1　进程和线程

1. 概念

进程是操作系统中正在执行的应用程序的一个实例，操作系统把不同的进程(即不同程序)分离开来。每一个进程都有自己的地址空间，一般情况下，包括文本区域、数据区域和堆栈。文本区域存储处理器执行的代码，数据区域存储变量和进程执行期间使用的动态分配的内存；堆栈区域存储着活动过程调用的指令和本地变量。

每个进程至少包含一个线程，它从程序开始执行，直到退出程序，主线程结束，该进程也被从内存中卸载。主线程在运行过程中还可以创建新的线程，实现多线程的功能。

线程就是一段顺序程序。但是线程不能独立运行，只能在程序中运行。

不同的操作系统实现进程和线程的方法也不同，但大多数是在进程中包含线程，Windows 就是这样。一个进程中可以存在多个线程，线程可以共享进程的资源(比如内存)。而不同的进程之间则是不能共享资源的。

2. 多线程优点

多线程类似于同时执行多个不同程序，多线程运行有如下优点：

① 使用线程可以把占据长时间的程序中的任务放到后台去处理。

② 用户界面可以更加吸引人，这样比如用户单击了一个按钮去触发某些事件的处理，可以弹出一个进度条来显示处理的进度。

③ 程序的运行速度可能加快。

④ 在一些等待的任务实现上如用户输入、文件读/写和网络收发数据等，线程就比较有用了。在这种情况下可以释放一些珍贵的资源如内存占用等。

线程在执行过程中与进程还是有区别的。每个独立的线程有一个程序运行的入口、顺序执行序列和程序的出口。但是线程不能够独立执行，必须依存在应用程序中，由应用程序

提供多个线程执行控制。

每个线程都有他自己的一组 CPU 寄存器，称为线程的上下文，该上下文反映了线程上次运行该线程的 CPU 寄存器的状态。

3. 线程的状态

在操作系统内核中，线程可以被标记成如下状态。

✍初始化(Init)：在创建线程，操作系统在内部会将其标识为初始化状态。此状态只在系统内核中使用。

✍就绪(Ready)：线程已经准备好被执行。

✍延迟就绪(Deferred ready)：表示线程已经被选择在指定的处理器上运行，但还没有被调度。

✍备用(Standby)：表示线程已经被选择下一个在指定的处理器上运行。当该处理器上运行的线程因等待资源等原因被挂起时，调度器将备用线程切换到处理器上运行。只有一个线程可以是备用状态。

✍运行(Running)：表示调度器将线程切换到处理器上运行，它可以运行一个线程周期(quantum)，然后将处理器让给其他线程。

✍等待(Waiting)：线程可以因为等待一个同步执行的对象或等待资源等原因切换到等待状态。

✍过渡(transition)：表示线程已经准备好被执行，但它的内核堆已经被从内存中移除。一旦其内核堆被加载到内存中，线程就会变成运行状态。

✍终止(Terminated)：当线程被执行完成后，其状态会变成终止。系统会释放线程中的数据结构和资源。

9.4.2 创建线程

Python 中使用线程有两种方式：函数或者用类来创建线程对象。

1. start_new_thread()函数创建线程

调用_thread 模块中的 start_new_thread()函数来产生新线程。格式如下：

_thread.start_new_thread (function, args[, kwargs])

参数说明：

✍function 线程运行的函数。

✍args 传递给线程函数的参数，必须是个元组 tuple 类型。

✍kwargs 可选参数。

start_new_thread()创建一个线程并运行指定函数，当函数返回时，线程自动结束。也可以在线程函数中调用_thread.exit()，他抛出 SystemExit exception，达到退出线程的目的。

【例 9-4】 使用_thread 模块中的 start_new_thread()函数来创建线程。

```
import _thread
import time
```

```
#为线程定义一个函数
def print_time( threadName, delay):
    count = 0
    while count < 5:
        time.sleep(delay)
        count += 1
        print ("%s: %s" % (threadName, time.ctime(time.time())))
#创建两个线程
try:
    _thread.start_new_thread( print_time, ("Thread-1", 2, ))
    _thread.start_new_thread( print_time, ("Thread-2", 4, ))
except:
    print ("Error: unable to start thread")
while 1:
    pass
```

执行以上程序输出结果如下：

```
Thread-1: Tue Aug 2 10:00:53 2016
Thread-2: Tue Aug 2 10:00:55 2016
Thread-1: Tue Aug 2 10:00:56 2016
Thread-1: Tue Aug 2 10:00:58 2016
Thread-2: Tue Aug 2 10:00:59 2016
Thread-1: Tue Aug 2 10:01:00 2016
```

Python 通过两个标准模块_thread 和 threading 提供对线程的支持。_thread 提供了低级别的、原始的线程以及一个简单的锁。

2. Thread 类创建线程

threading 线程模块封装了_thread 模块，并提供更多功能，虽然可以使_thread 模块中 start_new_thread()函数创建线程，但一般建议使用 threading 模块。

threading 模块提供了 Thread 类来创建和处理线程，格式如下：

线程对象= threading.Thread(target=线程函数,args=(参数列表), name=线程名, group=线程组)

线程名和线程组都可以省略。

创建线程后，通常需要调用线程对象的 setDaemon()方法将线程设置为守护线程。主线程执行完后，如果还有其他非守护线程，则主线程不会退出，会被无限挂起；必须将线程声明为守护线程之后，如果队列中的线程运行完了，那么整个程序不用等待就可以退出。

setDaemon()函数的使用方法如下：

线程对象.setDaemon(是否设置为守护线程)

setDaemon()函数必须在运行线程之前被调用。调用线程对象的 start()方法可以运行线程。

【例 9-5】 使用 threading. Thread 类来创建线程例子。

```
import threading
def f(i):
    print(" I am from a thread, num =  % d \n" % (i))
def main():
    for i in range(1,10):
    t = threading.Thread(target = f,args = (i,))
        t.setDaemon(True)        # 设置为守护进程,主线程可以结束退出
        t.start();
if _name_ == "_main_":
    main();
```

程序定义了一个函数 f(),用于打印参数 i。在主程序中依次使用 1～10 作为参数创建 10 个线程来运行函数 f()。以上程序执行结果如下:

```
I am from a thread, num = 2
I am from a thread, num = 1
I am from a thread, num = 5
I am from a thread, num = 3
I am from a thread, num = 6
I am from a thread, num = 7
I am from a thread, num = 8
>>>
I am from a thread, num = 9
I am from a thread, num = 4
```

可以看到,虽然线程的创建和启动是有顺序的,但是线程是并发运行的,所以哪个线程先执行完是不确定的。从运行结果可以看到,输出的数字也是没有规律的。而且在“I am from a thread, num = 9”前面有一个“> >>”说明主程序在此处已经退出了。

Thread 类还提供了以下方法:

✍run():用以表示线程活动的方法。

✍start():启动线程活动。

✍join([time]):可以阻塞进程直到线程执行完毕。参数 time 指定超时时间(单位为秒),超过指定时间 join 就不再阻塞进程了。

✍isAlive():返回线程是否活动的。

✍getName():返回线程名。

✍setName():设置线程名。

threading 模块提供的其他方法:

✍threading. currentThread():返回当前的线程变量。

✍threading. enumerate():返回一个包含正在运行的线程的 list。正在运行指线程启动后、结束前,不包括启动前和终止后的线程。

✍threading. activeCount():返回正在运行的线程数量,与 len(threading. enumerate())有相同的结果。

【例 9-6】 编写自己的线程类 myThread 来创建线程对象。

分析：自己的线程类直接从 threading.Thread 类继承，然后重写__init__方法和 run 方法就可以来创建线程对象了。

```
import threading
import time
exitFlag = 0

class myThread (threading.Thread): #继承父类 threading.Thread
    def __init__(self, threadID, name, counter):
        threading.Thread.__init__(self)
        self.threadID = threadID
        self.name = name
        self.counter = counter
    def run(self): #把要执行的代码写到 run 函数里面,线程在创建后会直接运行 run 函数
        print ("Starting " + self.name)
        print_time(self.name, self.counter, 5)
        print ("Exiting " + self.name)
def print_time(threadName, delay, counter):
    while counter:
        if exitFlag:
            thread.exit()
        time.sleep(delay)
        print ("%s: %s" % (threadName, time.ctime(time.time())))
        counter -= 1
#创建新线程
thread1 = myThread(1, "Thread-1", 1)
thread2 = myThread(2, "Thread-2", 2)
#开启线程
thread1.start()
thread2.start()
print ("Exiting Main Thread")
```

以上程序执行结果如下：

```
Starting Thread-1Exiting Main ThreadStarting Thread-2
Thread-1: Tue Aug 2 10:19:01 2016
Thread-2: Tue Aug 2 10:19:02 2016
Thread-1: Tue Aug 2 10:19:02 2016
Thread-1: Tue Aug 2 10:19:03 2016
Thread-2: Tue Aug 2 10:19:04 2016
Thread-1: Tue Aug 2 10:19:04 2016
Thread-1: Tue Aug 2 10:19:05 2016
Exiting Thread-1
Thread-2: Tue Aug 2 10:19:06 2016
Thread-2: Tue Aug 2 10:19:08 2016
Thread-2: Tue Aug 2 10:19:10 2016
Exiting Thread-2
```

9.4.3 线程同步

如果多个线程共同对某个数据修改，则可能出现不可预料的结果，为了保证数据的正确性，需要对多个线程进行同步。

使用 Threading 的 Lock(指令锁)和 Rlock(可重入锁)对象可以实现简单的线程同步，这两个对象都有 acquire 方法(申请锁)和 release 方法(释放锁)，对于那些需要每次只允许一个线程操作的数据，可以将其操作放到 acquire 和 release 方法之间。

例如这样一种情况：一个列表里所有元素都是 0，线程"set"从后向前把所有元素改成 1，而线程"print"负责从前往后读取列表并打印。

那么，可能线程"set"开始改的时候，线程"print"便来打印列表了，输出就成了一半 0 一半 1，这就是数据的不同步。为了避免这种情况，引入了锁的概念。

锁有两种状态——锁定和未锁定。每当一个线程比如"set"要访问共享数据时，必须先获得锁定；如果已经有别的线程比如"print"获得锁定了，那么就让线程"set"暂停，也就是同步阻塞；等到线程"print"访问完毕，释放锁以后，再让线程"set"继续。

经过这样的处理，打印列表时要么全部输出 0，要么全部输出 1，不会再出现一半 0 一半 1 的尴尬场面。

【例 9-7】 使用指令锁实行多个线程同步。

```
import threading
import time
class myThread (threading.Thread):
    def __init__(self, threadID, name, counter):
        threading.Thread.__init__(self)
        self.threadID = threadID
        self.name = name
        self.counter = counter
    def run(self):
        print ("Starting " + self.name)
        #获得锁,成功获得锁定后返回 True
        #可选的 timeout 参数不填时将一直阻塞直到获得锁定
        #否则超时后将返回 False
        threadLock.acquire()            #线程一直阻塞直到获得锁
        print(self.name,"获得锁")
        print_time(self.name, self.counter, 3)
        print(self.name,"释放锁")
        threadLock.release()            #释放锁
def print_time(threadName, delay, counter):
    while counter:
        time.sleep(delay)
        print ("%s: %s" % (threadName, time.ctime(time.time())))
        counter -= 1
threadLock = threading.Lock()           #创建一个指令锁
threads = []
#创建新线程
thread1 = myThread(1, "Thread-1", 1)
```

```
thread2 = myThread(2, "Thread-2", 2)
#开启新线程
thread1.start()
thread2.start()
#添加线程到线程列表
threads.append(thread1)
threads.append(thread2)
#等待所有线程完成
for t in threads:
    t.join()    #可以阻塞主程序直到线程执行完毕后主程序结束
print ("Exiting Main Thread")
```

以上程序执行结果如下：

```
Starting Thread-1Starting Thread-2
Thread-1 获得锁
Thread-1: Tue Aug 2 11:13:20 2016
Thread-1: Tue Aug 2 11:13:21 2016
Thread-1: Tue Aug 2 11:13:22 2016
Thread-1 释放锁
Thread-2 获得锁
Thread-2: Tue Aug 2 11:13:24 2016
Thread-2: Tue Aug 2 11:13:26 2016
Thread-2: Tue Aug 2 11:13:28 2016
Thread-2 释放锁
Exiting Main Thread
```

9.4.4 定时器 Timer

定时器(Timer)是 Thread 的派生类，用于在指定时间后调用一个函数，具体方法如下：

timer = threading.Timer(指定时间 t，函数 f)

timer.start()

执行 timer.start()后，程序会在指定时间 t 后启动线程执行函数 f。

【例 9-8】 使用定时器 Timer 的例子。

```
import threading
import time
def func():
    print(time.ctime())          #打印出当前时间
print(time.ctime())
timer = threading.Timer(5, func)
timer.start()
```

该程序可实现延迟 5 秒后调用 func 方法的功能。

9.5　网络编程案例——Python 在线聊天程序

采用 TCP 连接实现一个在线聊天程序,主要功能是实现客户端与服务器端的双向通信。运行效果如图 9-8 所示。

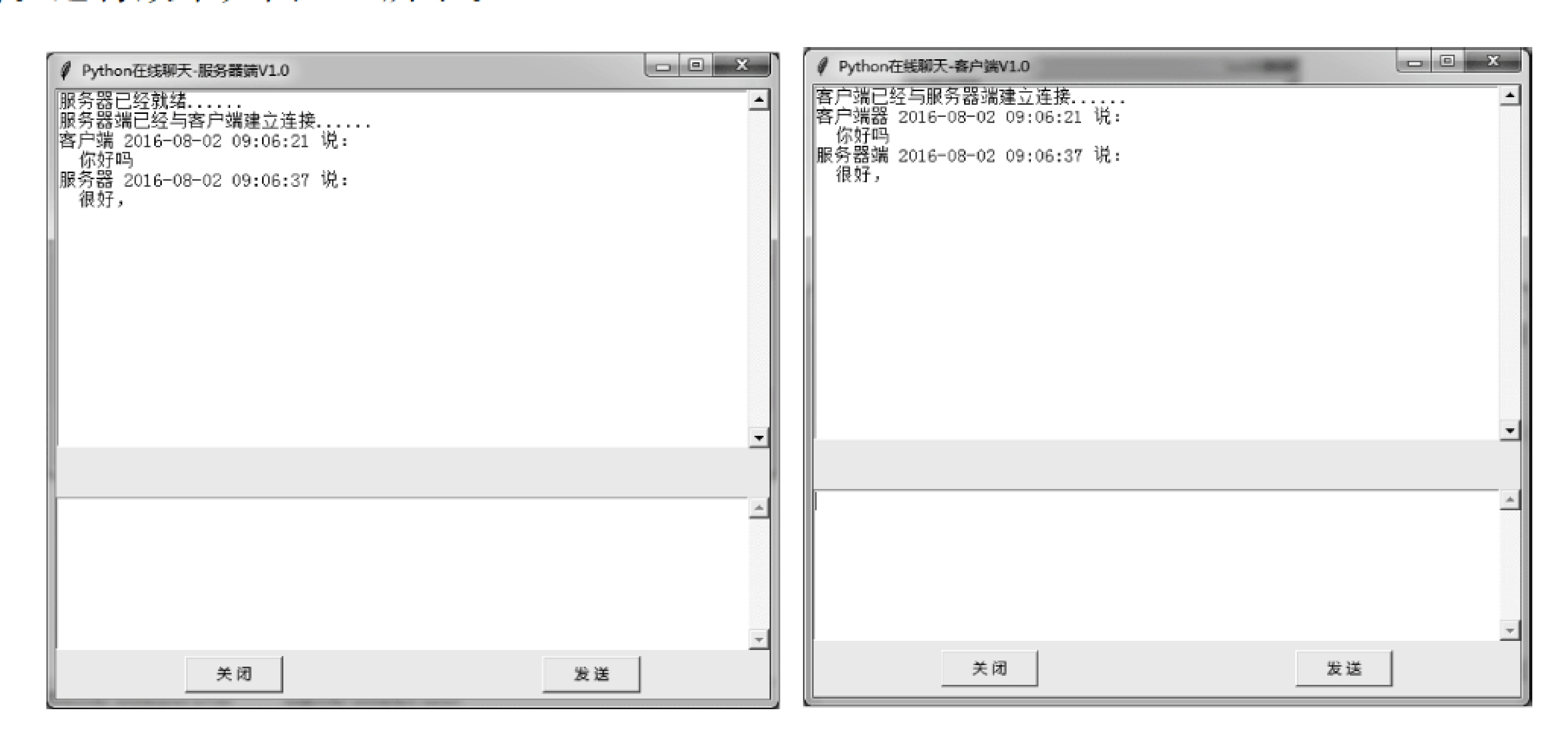


图 9-8　在线聊天的客户端与服务器端

9.5.1　在线聊天程序服务器端

在服务器端,设计 ServerUI 类,封装接收消息函数方法 receiveMessage(self)、发送消息 sendMessage(self)、以及在构造函数中完成 tkinter 界面布局。

服务器端建立 Socket 并绑定 5505 后,循环接受客户端的连接请求。当服务器与客户端连接建立后,如果收到客户端发送字符 Y,服务器端收到后会返回一个字符 Y 信息,表明连接建立成功。连接建立成功后即可以不断接受客户端发来的聊天信息。

下面是服务器端代码:

```
#Filename:ServerUI.py
#Python 在线聊天服务器端
import tkinter
import tkinter.font as tkFont
import socket
import threading
import time ,tsys
class ServerUI():
    local = '127.0.0.1'
    port = 5505
    global serverSock;
    flag = False
    #初始化类的相关属性的构造函数
    def __init__(self):
        self.root = tkinter.Tk()
```

```
        self.root.title('Python 在线聊天 - 服务器端 V1.0')
        #窗口面板,用 4 个 frame 面板布局
        self.frame = [tkinter.Frame(),tkinter.Frame(),tkinter.Frame(),tkinter.Frame()]
        #显示消息 Text 右边的滚动条
        self.chatTextScrollBar = tkinter.Scrollbar(self.frame[0])
        self.chatTextScrollBar.pack(side = tkinter.RIGHT,fill = tkinter.Y)
        #显示消息 Text,并绑定上面的滚动条
        ft = tkFont.Font(family = 'Fixdsys',size = 11)
        self.chatText = tkinter.Listbox(self.frame[0],width = 70,height = 18,font = ft)
        self.chatText['yscrollcommand'] = self.chatTextScrollBar.set
        self.chatText.pack(expand = 1,fill = tkinter.BOTH)
        self.chatTextScrollBar['command'] = self.chatText.yview()
        self.frame[0].pack(expand = 1,fill = tkinter.BOTH)
        #标签,分开消息显示 Text 和消息输入 Text
        label = tkinter.Label(self.frame[1],height = 2)
        label.pack(fill = tkinter.BOTH)
        self.frame[1].pack(expand = 1,fill = tkinter.BOTH)
        #输入消息 Text 的滚动条
        self.inputTextScrollBar = tkinter.Scrollbar(self.frame[2])
        self.inputTextScrollBar.pack(side = tkinter.RIGHT,fill = tkinter.Y)
        #输入消息 Text,并与滚动条绑定
        ft = tkFont.Font(family = 'Fixdsys',size = 11)
        self.inputText = tkinter.Text(self.frame[2],width = 70,height = 8,font = ft)
        self.inputText['yscrollcommand'] = self.inputTextScrollBar.set
        self.inputText.pack(expand = 1,fill = tkinter.BOTH)
        self.inputTextScrollBar['command'] = self.chatText.yview()
        self.frame[2].pack(expand = 1,fill = tkinter.BOTH)
        #发送消息按钮
        self.sendButton = tkinter.Button(self.frame[3],text = '发送 ',width = 10,
                                         command = self.sendMessage)
        self.sendButton.pack(expand = 1,side = tkinter.BOTTOM and tkinter.RIGHT,padx = 25,
pady = 5)
        #关闭按钮
        self.closeButton = tkinter.Button(self.frame[3],text = '关闭 ',width = 10,command =
self.close)
        self.closeButton.pack(expand = 1,side = tkinter.RIGHT,padx = 25,pady = 5)
        self.frame[3].pack(expand = 1,fill = tkinter.BOTH)
    #接收消息
    def receiveMessage(self):
        #建立 Socket 连接
        self.serverSock = socket.socket(socket.AF_INET,socket.SOCK_STREAM)
        self.serverSock.bind((self.local,self.port))
        self.serverSock.listen(15)
        self.buffer = 1024
        self.chatText.insert(tkinter.END,'服务器已经就绪......')
        #循环接受客户端的连接请求
        while True:
            self.connection,self.address = self.serverSock.accept()
            self.flag = True
```

```
            while True:
                #接收客户端发送的消息
                self.cientMsg = self.connection.recv(self.buffer).decode('utf-8')
                if not self.cientMsg:
                    continue
                elif self.cientMsg == 'Y':
                    self.chatText.insert(tkinter.END,'服务器端已经与客户端建立连接......')
                    self.connection.send(b'Y')
                elif self.cientMsg == 'N':
                    self.chatText.insert(tkinter.END,'服务器端与客户端建立连接失败......')
                    self.connection.send(b'N')
                else:
                    theTime = time.strftime("%Y-%m-%d %H:%M:%S", time.localtime())
                    self.chatText.insert(tkinter.END, '客户端 ' + theTime + '说:\n')
                    self.chatText.insert(tkinter.END, '' + self.cientMsg)
    #发送消息
    def sendMessage(self):
        #得到用户在 Text 中输入的消息
        message = self.inputText.get('1.0',tkinter.END)
        #格式化当前的时间
        theTime = time.strftime("%Y-%m-%d %H:%M:%S", time.localtime())
        self.chatText.insert(tkinter.END, '服务器 ' + theTime + '说:\n')
        self.chatText.insert(tkinter.END,'' + message + '\n')
        if self.flag == True:
            #将消息发送到客户端
            self.connection.send(message.encode())
        else:
            #Socket 连接没有建立,提示用户
            self.chatText.insert(tkinter.END,'您还未与客户端建立连接,客户端无法收到您
的消息\n')
        #清空用户在 Text 中输入的消息
        self.inputText.delete(0.0,message.__len__()-1.0)
    #关闭消息窗口并退出
    def close(self):
        sys.exit()
    #启动线程接收客户端的消息
    def startNewThread(self):
        #启动一个新线程来接收客户端的消息
        #args 是传递给线程函数的参数,receiveMessage 函数不需要参数,就传一个空元组
        thread=threading.Thread(target=self.receiveMessage,args=())
        thread.setDaemon(True);
        thread.start();
def main():
    server = ServerUI()
    server.startNewThread()
    server.root.mainloop()
if __name__=='__main__':
    main()
```

9.5.2 在线聊天程序客户端

在客户端，设计 ClientUI 类，封装接收消息函数方法 receiveMessage(self)、发送消息 sendMessage(self)以及在构造函数中完成 tkinter 界面布局。

客户端建立 Socket 后，向服务器发送字符 Y，表示客户端要连接服务器。服务器端收到后会返回一个字符 Y 信息，表明连接建立成功。连接建立成功后即可以不断接受服务器发来的聊天信息。

下面是客户端代码：

```
#Filename:ClientUI.py
#Python 在线聊天客户端 2016-2-12
import tkinter
import tkinter.font as tkFont
import socket
import threading
import time ,tsys
class ClientUI():
    local = '127.0.0.1'
    port = 5505
    global clientSock;
    flag = False
    #初始化类的相关属性的构造函数
    def _init_(self):
        self.root = tkinter.Tk()
        self.root.title('Python 在线聊天-客户端 V1.0')
        #窗口面板,用 4 个面板布局
        self.frame = [tkinter.Frame(),tkinter.Frame(),tkinter.Frame(),tkinter.Frame()]
        #以下界面设计与服务器端相同
        #显示消息 Text 右边的滚动条
        self.chatTextScrollBar = tkinter.Scrollbar(self.frame[0])
        self.chatTextScrollBar.pack(side=tkinter.RIGHT,fill=tkinter.Y)
        #显示消息 Text,并绑定上面的滚动条
        ft = tkFont.Font(family='Fixdsys',size=11)
        self.chatText = tkinter.Listbox(self.frame[0],width=70,height=18,font=ft)
        self.chatText['yscrollcommand'] = self.chatTextScrollBar.set
        self.chatText.pack(expand=1,fill=tkinter.BOTH)
        self.chatTextScrollBar['command'] = self.chatText.yview()
        self.frame[0].pack(expand=1,fill=tkinter.BOTH)
        #标签,分开消息显示 Text 和消息输入 Text
        label = tkinter.Label(self.frame[1],height=2)
        label.pack(fill=tkinter.BOTH)
        self.frame[1].pack(expand=1,fill=tkinter.BOTH)
        #输入消息 Text 的滚动条
        self.inputTextScrollBar = tkinter.Scrollbar(self.frame[2])
        self.inputTextScrollBar.pack(side=tkinter.RIGHT,fill=tkinter.Y)
        #输入消息 Text,并与滚动条绑定
        ft = tkFont.Font(family='Fixdsys',size=11)
```

```
        self.inputText = tkinter.Text(self.frame[2],width=70,height=8,font=ft)
        self.inputText['yscrollcommand'] = self.inputTextScrollBar.set
        self.inputText.pack(expand=1,fill=tkinter.BOTH)
        self.inputTextScrollBar['command'] = self.chatText.yview()
        self.frame[2].pack(expand=1,fill=tkinter.BOTH)
        #发送消息按钮
        self.sendButton=tkinter.Button(self.frame[3],text='发送 ',
                                       width=10,command=self.sendMessage)
        self.sendButton.pack(expand=1,side=tkinter.BOTTOM and tkinter.RIGHT,padx=15,
pady=8)
        #关闭按钮
        self.closeButton=tkinter.Button(self.frame[3],text='关闭 ',width=10,command=
self.close)
        self.closeButton.pack(expand=1,side=tkinter.RIGHT,padx=15,pady=8)
        self.frame[3].pack(expand=1,fill=tkinter.BOTH)
    #接收消息
    def receiveMessage(self):
        try:
            #建立 Socket 连接
            self.clientSock=socket.socket(socket.AF_INET,socket.SOCK_STREAM)
            self.clientSock.connect((self.local, self.port))
            self.flag = True
        except:
            self.flag = False
            self.chatText.insert(tkinter.END,'您还未与服务器端建立连接,请检查服务器是
否启动')
            return
        self.buffer = 1024
        self.clientSock.send('Y'.encode())#向服务器发送字符 Y,表示客户端要连接服务器
        while True:
            try:
                if self.flag == True:
                    #连接建立,接收服务器端消息
                    self.serverMsg = self.clientSock.recv(self.buffer).decode('utf-8')
                    if self.serverMsg == 'Y':
                        self.chatText.insert(tkinter.END,'客户端已经与服务器端建立连
接......')
                    elif self.serverMsg == 'N':
                        self.chatText.insert(tkinter.END,'客户端与服务器端建立连接失
败......')
                    elif not self.serverMsg:
                        continue
                    else:
                         theTime = time.strftime("%Y-%m-%d %H:%M:%S", time.
localtime())
                        self.chatText.insert(tkinter.END, '服务器端 ' + theTime +'说:\n')
                        self.chatText.insert(tkinter.END, '' + self.serverMsg)
                else:
                    break
```

```
                except EOFError as msg:
                    raise msg
                    self.clientSock.close()
                    break
    #发送消息
    def sendMessage(self):
        #得到用户在 Text 中输入的消息
        message = self.inputText.get('1.0',tkinter.END)
        #格式化当前的时间
        theTime = time.strftime("%Y-%m-%d %H:%M:%S", time.localtime())
        self.chatText.insert(tkinter.END, '客户端器 ' + theTime +'说:\n')
        self.chatText.insert(tkinter.END,'' + message + '\n')
        if self.flag == True:
            self.clientSock.send(message.encode());#将消息发送到服务器端
        else:
        #Socket 连接没有建立,提示用户
        self.chatText.insert(tkinter.END,'您还未与服务器端建立连接,服务器端无法收到您
的消息\n')
        #清空用户在 Text 中输入的消息
        self.inputText.delete(0.0,message.__len__()-1.0)
    #关闭消息窗口并退出
    def close(self):
        sys.exit()
    #启动线程接收服务器端的消息
    def startNewThread(self):
        #启动一个新线程来接收服务器端的消息
        #args 是传递给线程函数的参数,receiveMessage 函数不需要参数,就传一个空元组
        thread=threading.Thread(target=self.receiveMessage,args=())
        thread.setDaemon(True);
        thread.start();
def main():
    client = ClientUI()
    client.startNewThread()                      #启动线程接收服务器端的消息
    client.root.mainloop()
if __name__=='__main__':
    main()
```

9.6 习 题

1. TCP 协议和 UDP 协议的主要区别是什么?
2. Socket 有什么用途?
3. 简单描述开发 UDP 程序的过程。
4. 设计网络井字棋游戏,具有“联机”“悔棋”“退出”功能。
5. 编写获取本机 IP 的程序。

开　发　篇

第 10 章　连连看游戏

10.1　连连看游戏介绍

连连看是源自台湾的桌面小游戏，自从流入大陆以来风靡一时，也吸引众多程序员开发出多种版本的连连看。连连看考验的是各位的眼力，在有限的时间内，只要把所有能连接的相同图案，两个一对地找出来，每找出一对，它们就会自动消失，只要把所有的图案全部消完即可获得胜利。所谓能够连接，指的是：无论横向或者纵向，从一个图案到另一个图案之间的连线不能超过两个弯，其中，连线不能从尚未消去的图案上经过。

连连看游戏的规则总结如下：

✍两个选中的方块是相同的。

✍两个选中的方块之间连接线的折点不超过两个。（连接线由 x 轴和 y 轴的平行线组成）。

本章开发连连看游戏，游戏效果如图 10-1 所示。

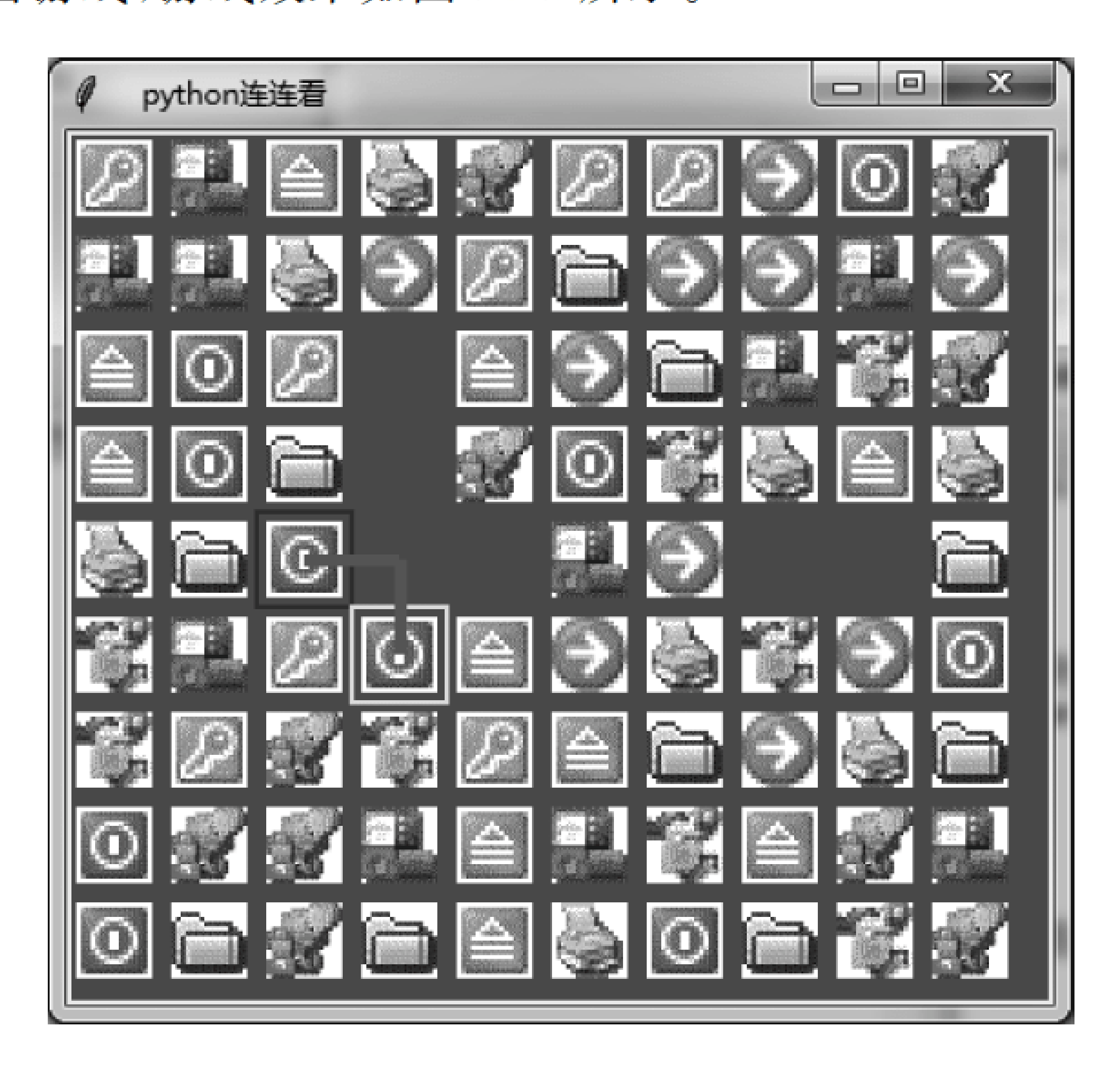


图 10-1　连连看运行界面

本游戏增加智能查找功能，当玩家自己无法找到时，可以右键单击画面，则会出现提示可以消去的两个方块（被加上红色边框线）。

10.2　程序设计的思路

1. 图标方块布局

首先，游戏中有 10 种方块如图 10-2 所示，而且每种方块有 10 个，可以先按顺序把每种图标方块（数字编号）排好放入列表 tmpMap（临时的地图）中，然后 random.shuffle 打乱列表元素的顺序后，依次从 tmpMap（临时的地图）中取一个图标方块放入地图 map 中。实际上程序内部是不需要认识图标方块的图像的，只需要用一个 ID 来表示，运行界面上画出来的图标图形是根据地图中 ID 取资源里的图片画的。如果 ID 的值为空（" "），则说明此处已经被消除掉了。



图 10-2　连连看运行界面

```
imgs = [PhotoImage(file = 'H:\\连连看\\gif\\bar_0' + str(i) + '.gif') for i in range(0,10) ] #
所有图标图案
```

所有图标图案存储在列表 imgs 中，地图 map 中存储的是图标图案存储在列表 imgs 中的索引号。如果是 bar_02.gif 图标，在地图 map 实际存储的是 2；如果是 bar_08.gif 图标，在地图 map 实际存储的是 8。

```
#初始化地图,将地图中所有方块区域位置置为空方块状态
map = [[" " for y in range(Height)]for x in range(Width)]
#存储图像对象
image_map = [[" " for y in range(Height)]for x in range(Width)]
cv = Canvas(root, bg = 'green', width = 610, height = 610)
def create_map():#产生 map 地图
    global map
    #生成随机地图
    #将所有匹配成对的图标索引号放进一个临时的地图中
    tmpMap = []
    m = (Width) * (Height)//10
    print('m = ',m)
    for x in range(0,m):
        for i in range(0,10):                #每种方块有 10 个
            tmpMap.append(x)
    random.shuffle(tmpMap)                   #生成随机地图
    for x in range(0,Width):
```

```
        for y in range(0,Height):
            map[x][y] = tmpMap[x * Height + y]  # 从上面的临时地图中获取
```

2. 连通算法

那么分析一下连接的情况可以看到，一般分三种情况，如图 10-3 所示。

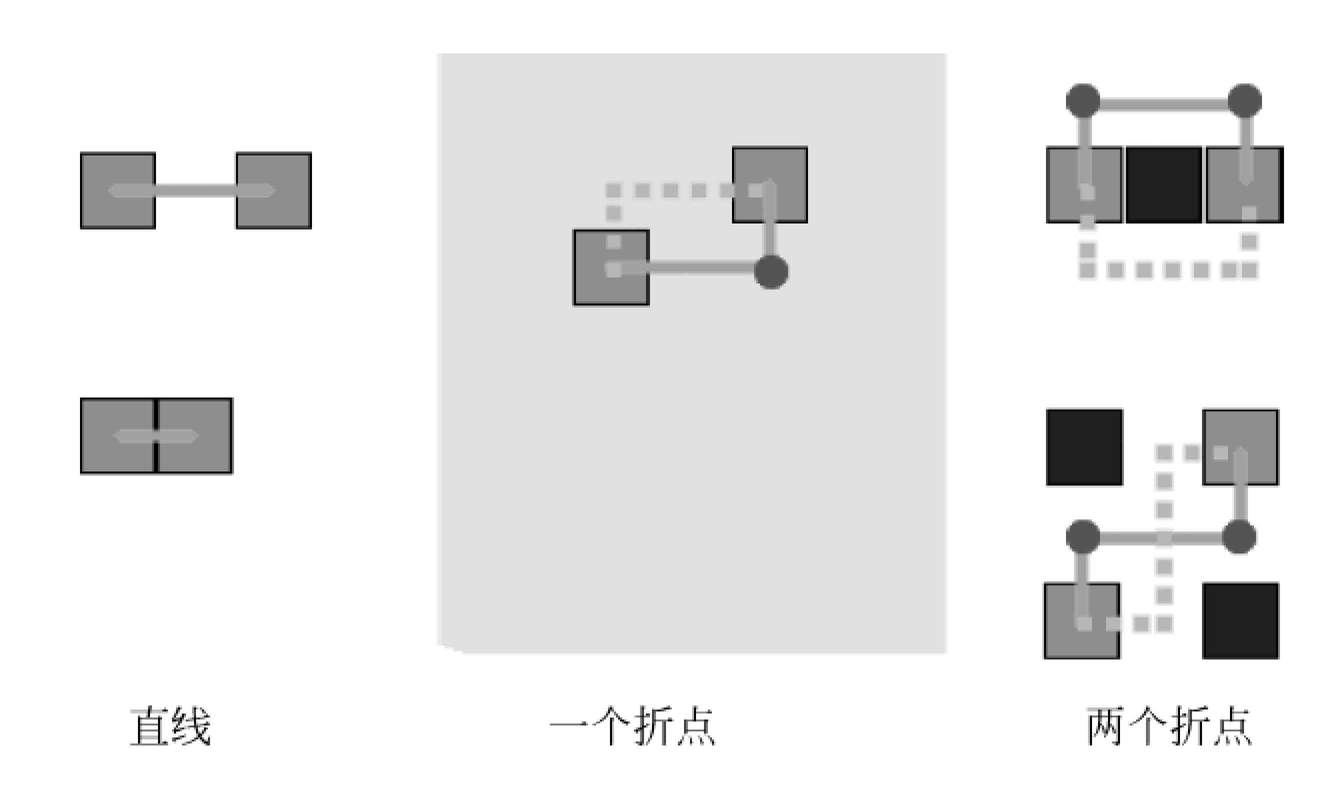


图 10-3　两个选中的方块之间连接线示意图

1）直连方式

在直连方式中，要求两个选中的方块 x 或 y 相同，即在一条直线上。并且之间没有其他任何图案的方块。在 3 种连接方式中最简单。

2）一个折点

其实相当于两个方块划出一个矩形，这两个方块是一对对角顶点，另外两个顶点中某个顶点（即折点）如果可以同时和这两个方块直连，那就说明可以“一折连通”。

3）两个折点

这种方式的两个折点（z1，z2）必定在两个目标点（两个选中的方块）p1、p2 所在的 x 方向或 y 方向的直线上。

按 p1（x1，y1）点向四个方向探测，例如向右探测，每次 x1＋1，判断 z1（x1＋1，y1）与 p2（x2，y2）点可否形成一个折点连通性，如果可以形成连通，则两个折点连通，否则直到超过图形右边界区域。假如超过图形右边界区域，则还需判断两个折点在选中方块的右侧，且两个折点在图案区域之外连通情况是否存在。此时判断可以简化为判断 p2 点（x2，y2）是否可以水平直通到边界。

经过上面的分析，对两个方块是否可以抵消算法流程图如图 10-4 所示。根据图 10-4 所示的流程图，对选中的两个方块（分别在（x1，y1）、（x2，y2）位置）是否可以抵消的判断如下实现。把该功能封装在 IsLink()方法里面，其代码如下：

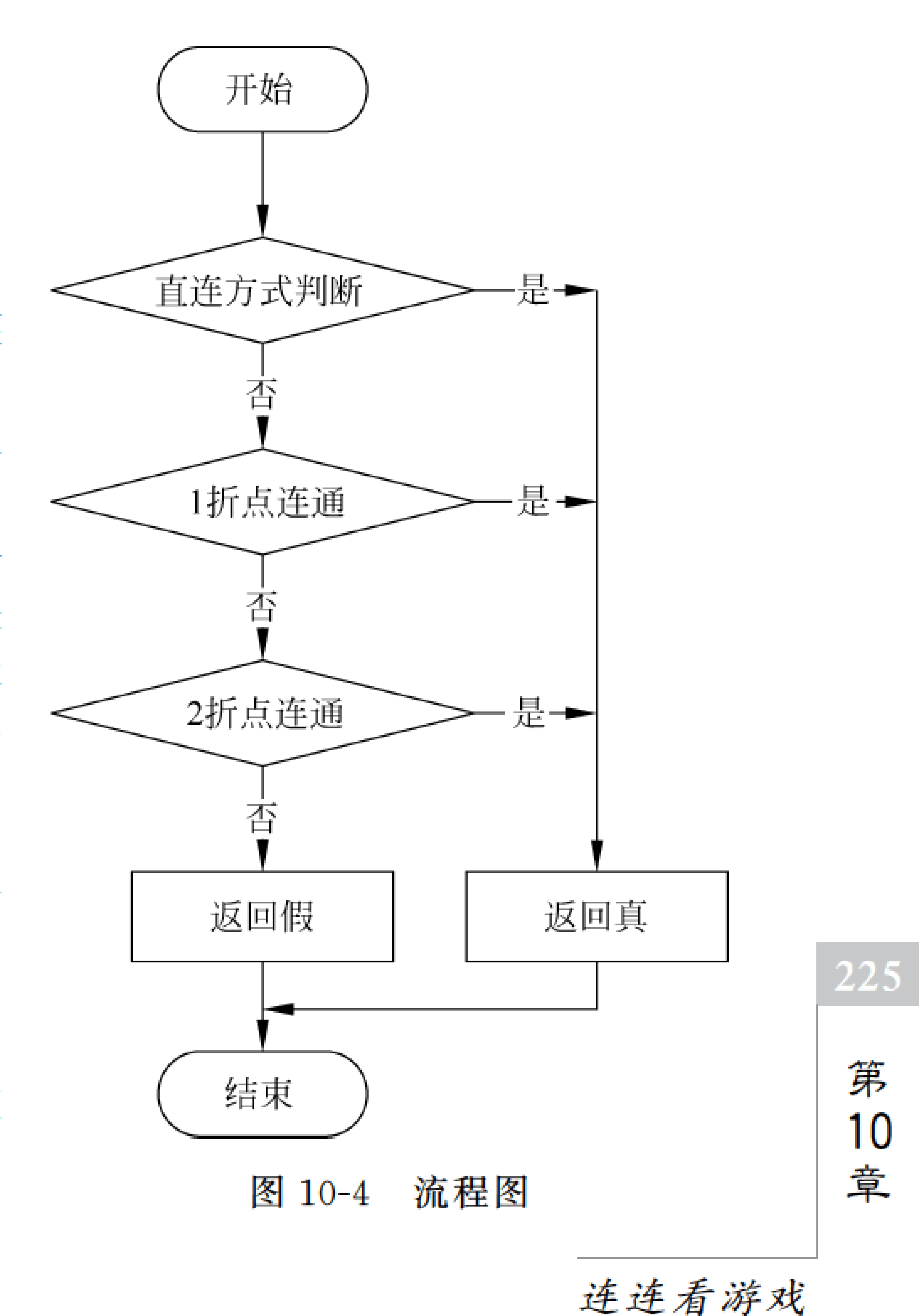


图 10-4　流程图

```
'''
判断选中的两个方块是否可以消除
'''
def IsLink(p1,p2):
    if lineCheck(p1, p2):
        return True
    if secondLine(p1, p2):      #一个转弯(折点)的联通方式
        return True
    if triLine(p1, p2):         #两个转弯(折点)的联通方式
        return True
    return False
```

直连方式分为 x 或 y 相同情况，同行同列情况消除的原理是如果两个相同的被消除方块之间的空格数 spaceCount 等于它们的(行/列差－1)则两者可以联通。

```
class Point:
     #点类
     def __init__(self,x,y):
        self.x = x
        self.y = y

'''
* x代表列,y代表行
* param p1 第一个保存上次选中点坐标的点对象
* param p2 第二个保存上次选中点坐标的点对象
'''
#直接连通
def lineCheck(p1, p2):
    absDistance = 0
    spaceCount = 0
    if (p1.x == p2.x or p1.y == p2.y) :     #同行同列的情况吗?
       print("同行同列的情况------")
       #同列的情况
       if (p1.x == p2.x and p1.y != p2.y) :
           print("同列的情况")
           #绝对距离(中间隔着的空格数)
           absDistance = abs(p1.y - p2.y) - 1
           #正负值
           if p1.y - p2.y > 0 :
               zf = -1
           else:
               zf = 1
           for i in range(1,absDistance + 1):
               if (map[p1.x][p1.y + i * zf] == " "):
                   #空格数加1
                   spaceCount += 1
               else:
```

```
                    break;                          # 遇到阻碍就不用再探测了
        elif (p1.y == p2.y and p1.x != p2.x): # 同行的情况
            print(" 同行的情况")
            absDistance = abs(p1.x - p2.x) - 1
            # 正负值
            if p1.x - p2.x > 0 :
                zf = -1
            else:
                zf = 1
            for i in range(1,absDistance + 1):
                if (map[p1.x + i * zf][p1.y] == " "):
                    # 空格数加 1
                    spaceCount += 1
                else:
                    break;                          # 遇到阻碍就不用再探测了
        if (spaceCount == absDistance) :
            # 可联通
            print(absDistance,spaceCount)
            print("行/列可直接联通")
            return True
        else:
            print("行/列不能消除!")
            return False
    else:
        # 不是同行同列的情况所以直接返回 false
        return False;
```

一个折点连通使用 OneCornerLink()实现判断。其实相当于两个方块划出一个矩形,这两个方块是一对对角顶点,见图 10-5 两个黑色目标方块的连通情况,右上角打叉的位置就是折点。左下角打叉的位置不能与左上角黑色目标方块连通,所以不能作为折点。如果找到则把折点 linePointStack 列表中。

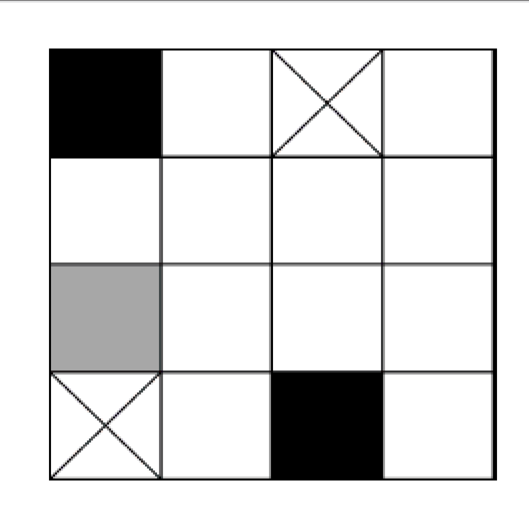


图 10-5　一个折点连通示意图

```
#第二种,一个折点连通(直角连通)
'''
一个折点连通
@param first:选中的第一个点
@param second:选中的第二个点
'''
def secondLine(p1, p2):
    # 第一个直角检查点
    checkP = Point(p1.x, p2.y)
    # 第二个直角检查点
    checkP2 = Point(p2.x, p1.y);
    # 第一个直角点检测
```

```
        if (map[checkP.x][checkP.y] == " "):
            if (lineCheck(p1, checkP) and lineCheck(checkP, p2)):
                linePointStack.append(checkP)
                print("直角消除 ok",checkP.x,checkP.y)
                return True
        #第二个直角点检测
        if (map[checkP2.x][checkP2.y] == " "):
            if (lineCheck(p1, checkP2) and lineCheck(checkP2, p2)):
                linePointStack.append(checkP2)
                print("直角消除 ok",checkP2.x,checkP2.y)
                return True
        print("不能直角消除" )
        return False
```

两个折点连通(双直角连通)使用 TwoCornerLink()实现判断。双直角联通判定可分两步走:

① 在 p1 点周围 4 个方向寻找空块 checkP 点。

② 调用 OneCornerLink(checkP, p2)检测 checkP 与 p2 点可否形成一个折点连通性。

两个折点连通即遍历 p1 点周围 4 个方向的空格,使之成为 checkP 点,然后调用 OneCornerLink(checkP, p2)判定是否为真,如果为真则可以双直角连通,否则,当所有的空格都遍历完而没有找则失败。

如果找到则把两个折点 linePointStack 列表中。

```
    '''
    #第三种,两个折点连通(双直角连通)
    @param p1 第一个点
    @param p2 第二个点
    '''
    def TwoCornerLink(p1, p2):
        checkP = Point(p1.x, p1.y)
        #四向探测开始
        for i in range(0,4):
            checkP.x = p1.x
            checkP.y = p1.y
            #向下
            if (i == 3):
               checkP.y += 1
               while (( checkP.y < Height) and map[checkP.x][checkP.y] == " "):
                   linePointStack.append(checkP)
                   if (OneCornerLink(checkP, p2)):
                      print("下探测 OK")
                      return True
                   else:
                      linePointStack.pop()
                   checkP.y += 1
            #向右
```

```
        elif (i == 2):
            checkP.x += 1
            while (( checkP.x < Width) and map[checkP.x][checkP.y] == " "):
                linePointStack.append(checkP)
                if (OneCornerLink(checkP, p2)):
                    print("右探测 OK")
                    return True
                else:
                    linePointStack.pop()
                checkP.x += 1
        #向左
        elif (i == 1):
            checkP.x -= 1
            while (( checkP.x >= 0) and map[checkP.x][checkP.y] == " "):
                linePointStack.append(checkP)
                if (OneCornerLink(checkP, p2)):
                    print("左探测 OK")
                    return True
                else:
                    linePointStack.pop()
                checkP.x -= 1
        #向上
        elif (i == 0):
            checkP.y -= 1
            while ((checkP.y >= 0) and map[checkP.x][checkP.y] == " "):
                linePointStack.append(checkP)
                if (OneCornerLink(checkP, p2)):
                    print("上探测 OK")
                    return True
                else:
                    linePointStack.pop()
                checkP.y -= 1
    #四个方向都寻完都没找到适合的 checkP 点
    print( "两直角连接没找到适合的 checkP 点")
    return False;
```

注意上面代码在测试两个折点连通时,并没有考虑两个折点都在游戏区域的外部情况,有些连连看游戏不允许折点在游戏区域外侧(即边界外)。如果允许这种情况的话,对上面代码如下修改:

```
#向下
if (i == 3):
    checkP.y += 1
    while (( checkP.y < Height) and map[checkP.x][checkP.y] == " "):
        linePointStack.append(checkP)
        if (OneCornerLink(checkP, p2)):
            print("下探测 OK")
            return True
        else:
            linePointStack.pop()
```

```
        checkP.y += 1
    #补充两个折点都在游戏区域底侧外部
    if checkP.y == Height:                  #出了底部,则仅需判断 p2 能否也达到底部边界
        z = Point(p2.x, Height - 1)         #底部边界点
        if lineCheck(z,p2) :                #两个折点在区域外部的底侧
            linePointStack.append(Point(p1.x, Height))
            linePointStack.append(Point(p2.x, Height))
            print("下探测到游戏区域外部 OK")
            return True
```

其余 3 个方向的边界外部两个折点连通情况判断,请读者自己思考添加。

3. 智能查找功能的实现

在地图上自动查找出一组相同可以抵消的方块,可采用遍历算法。下面通过图 10-6 协助我们分析此算法。

在图中找相同物种的方块时,将按方块地图 map 的下标位置对每个方块进行查找,一旦找到一组相同可以抵消的方块则马上返回。查找相同方块组的时候,必须先确定第一个选定方块(例如 0 号方块),然后在这个基础上做遍历查找第二个选定方块,即从 1 开始按照 1,2,3,4,5,6,7…顺序进行查找第二个选定方块,并判断选定的两个方块是否连通抵消,假如 0 号方块与 5 号方块连通,则经历(0,1)、(0,2)、(0,3)、(0,4)、(0,5)等 5 组数据的判断对比,成功后立即返回。

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

图 10-6　匹配示意图

如果找不到匹配的第二个选定方块,则如图 10-7(a)编号加 1 重新选定第一个选定方块(即 1 号方块)进入下一轮,然后在这个基础上做遍历查找第二个选定方块,即如图 10-7(b)从 2 号开始按照 2,3,4,5,6,7…顺序进行查找第二个选定方块,直到搜索到最后一块(即 15 号方块);那么为什么从 2 开始查找第二个选定方块,而不是 0 号开始呢?因为将 1 号方块选定为第一个选定方块前,0 号已经作为第一个选定方块对后面的方块进行可连通的判断了,它必然不会与后面的方块连通。

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

(a) 0号方块找不到匹配方块，选定1号

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

(b) 从2号开始找匹配

图 10-7　匹配示意图

如果找不到与 1 号方块连通且相同的,于是编号加 1 重新选定第一个选定方块(即 2 号方块)进入下一轮,从 3 号开始按照 3,4,5,6,7…顺序进行查找第二个选定方块。

按照上面设计的算法,整个流程图如图 10-8 所示。

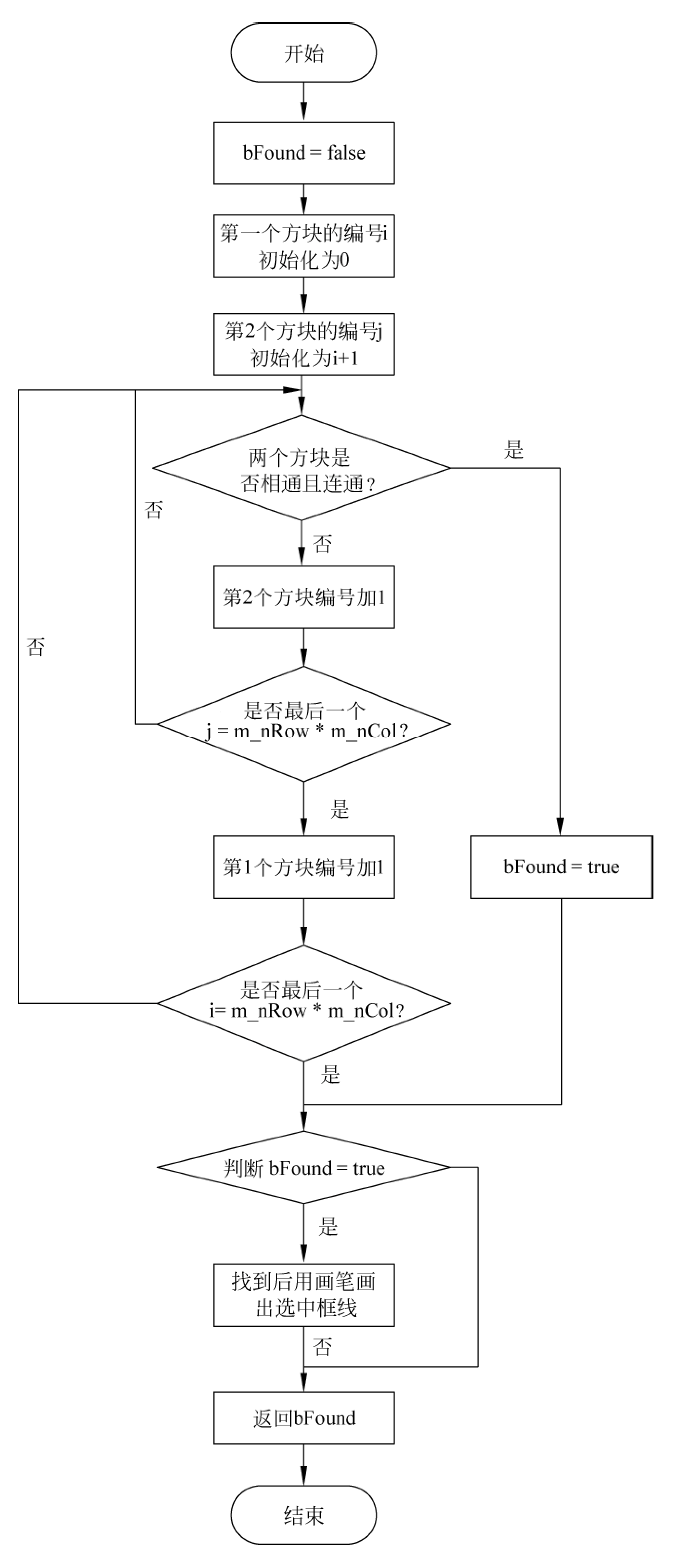


图 10-8　智能查找匹配方块流程图

根据流程图，把自动查找出一组相同可以抵消的方块功能封装在 Find2Block()方法里面，其代码如下：

```
def find2Block(event):    #自动查找
    global firstSelectRectId,SecondSelectRectId
    m_nRoW = Height
    m_nCol = Width
    bFound = False;
    #第一个方块从地图的 0 位置开始
    for i in range(0, m_nRoW * m_nCol):
        #找到则跳出循环
        if (bFound):
            break
        #算出对应的虚拟行列位置
        x1 = i % m_nCol
        y1 = i // m_nCol
        p1 = Point(x1,y1)
        #无图案的方块跳过
        if (map[x1][y1] == ''):
            continue
        #第二个方块从前一个方块的后面开始
        for j in range( i +1 , m_nRoW * m_nCol):
            #算出对应的虚拟行列位置
            x2 = j % m_nCol
            y2 = j // m_nCol
            p2 = Point(x2,y2)
            #第二个方块不为空且与第一个方块的图标相同
            if (map[x2][y2] != ''and IsSame(p1,p2)):
                #判断是否可以连通
                if (IsLink(p1, p2)):
                    bFound = True;
                    break
    #找到后
    if (bFound): #p1(x1,y1)与 p2(x2,y2)连通
        print('找到后',p1.x,p1.y,p2.x,p2.y)
        #画选定(x1,y1)处的框线
        firstSelectRectId = cv.create_rectangle(x1 * 40,y1 * 40,x1 * 40 + 40,y1 * 40 + 40,
width = 2,outline = "red")
        #画选定(x2,y2)处的框线
        secondSelectRectId = cv.create_rectangle(x2 * 40,y2 * 40,x2 * 40 + 40,y2 * 40 + 40,
outline = "red")
        #t = Timer(timer_interval,delayrun)    #定时函数自动消除
        #t.start()
    return bFound
```

10.3 程序设计的步骤

1. 设计点类 Point

点类 Point 比较简单，主要存储方块所在棋盘坐标(x,y)。

```
class Point:        #点类
    def __init__(self,x,y):
        self.x = x
        self.y = y
```

2. 设计游戏主逻辑

整个游戏在 Canvas 对象中，调用 create_map()绘制所有的方块图案，实现将图标图案随机放到地图中，地图 map 中记录的是图案的数字编号。最后调用 print_map()按地图 map 中记录图案信息将图 10-2 中图标图案显示在 Canvas 对象中，生成游戏开始的界面。同时绑定 Canvas 对象鼠标左键和右键事件，并进入窗体显示线程中。

```
imgs = [PhotoImage(file = 'H:\\连连看\\gif\\bar_0' + str(i) + '.gif') for i in range(0,10) ]
                                       #所有图标图案
Select_first = False                   #是否已经选中第一块
firstSelectRectId = -1                 #被选中第一块地图对象
SecondSelectRectId = -1                #被选中第二块地图对象
linePointStack = []                    #存储连接的折点棋盘坐标
Line_id = []
Height = 9
Width = 10
map = [[" " for y in range(Height)]for x in range(Width)]
image_map = [[" " for y in range(Height)]for x in range(Width)]
cv = Canvas(root, bg = 'green', width = 610, height = 610)
cv.bind("<Button-1>", callback)        #鼠标左键事件
cv.bind("<Button-3>", find2Block)      #鼠标右键事件
cv.pack()
create_map()                           #产生 map 地图
print_map()                            #打印 map 地图
root.mainloop()
```

3. 编写函数代码

print_map()按地图 map 中记录图案信息将图 10-2 中图标图案显示在 Canvas 对象中，生成游戏开始的界面。

```
def print_map():      #输出 map 地图
    global image_map
    for x in range(0,Width):
        for y in range(0,Height):
            if(map[x][y]!= ' '):
                img1 =  imgs[int(map[x][y])]
                id = cv.create_image((x * 40 + 20,y * 40 + 20),image = img1)
                image_map[x][y] = id
    cv.pack()
    for y in range(0,Height):
        for x in range(0,Width):
            print (map[x][y],end = ' ')
        print(",",y)
```

用户在窗口中单击时，由屏幕像素坐标（event.x，event.y）计算被单击方块的地图棋盘位置坐标（x,y）。判断是否是第一次选中方块，是则仅仅对选定方块加上蓝色示意框线。如果是第二次选中方块，则加上黄色示意框线，同时要判断是否图案相同且连通。假如连通则画选中方块之间连接线，延时 0.3 秒后，清除第一个选定方块和第二个选定方块图案，并清除选中方块之间连接线。假如不连通则清除选定 2 个方块示意框线。

Canvas 对象鼠标右键事件则调用智能查找功能 Find2Block()。

```
def find2Block(event):# 自动查找
        … //见前文程序设计的思路
```

Canvas 对象鼠标左键事件代码：

```
def callback(event):                                    # 鼠标左键事件代码
    global Select_first,p1,p2
    global firstSelectRectId,SecondSelectRectId
    #print ("clicked at", event.x, event.y,turn)
    x = (event.x)//40                                   # 换算棋盘坐标
    y = (event.y)//40
    print ("clicked at", x, y)
    if map[x][y] == " ":
        showinfo(title = "提示",message = "此处无方块")
    else:
        if Select_first == False:
            p1 = Point(x,y)
            # 画选定(x1,y1)处的框线
            firstSelectRectId = cv.create_rectangle(x * 40,y * 40,x * 40 + 40,y * 40 + 40,
outline = "blue")
            Select_first = True
        else:
            p2 = Point(x,y)
            # 判断第二次单击的方块是否已被第一次单击选取,如果是则返回.
            if (p1.x == p2.x) and (p1.y == p2.y):
                return
            # 画选定(x2,y2)处的框线
            print('第二次单击的方块',x,y)
            SecondSelectRectId = cv.create_rectangle(x * 40,y * 40,x * 40 + 40,y * 40 + 40,
outline = "yellow")
            print('第二次单击的方块',SecondSelectRectId)
            cv.pack()
            if IsSame(p1,p2) and IsLink(p1,p2):     # 判断是否连通
                print('连通',x,y)
                Select_first = False
                # 画选中方块之间连接线
                drawLinkLine(p1,p2)
                t = Timer(timer_interval,delayrun)  # 定时函数
                t.start()
```

```
            else:                                         #不能连通则取消选定的 2 个方块
                cv.delete(firstSelectRectId)              #清除第一个选定框线
                cv.delete(SecondSelectRectId)             #清除第 2 个选定框线
                Select_first = False
```

IsSame(p1,p2)判断 p1 (x1, y1)与 p2(x2, y2)处的方块图案是否相同。

```
def IsSame(p1,p2):
    if map[p1.x][p1.y] == map[p2.x][p2.y]:
        print ("clicked at IsSame")
        return True
    return False
```

以下是画方块之间连接线,清除连接线的方法。

drawLinkLine(p1,p2)绘制(p1,p2)所在 2 个方块之间的连接线。判断 linePointStack 列表长度,如果为 0,则是直接连通。linePointStack 列表长度为 1,则是一折连通,linePointStack 存储是一折连通的折点。linePointStack 列表长度为 2,则是 2 折连通,linePointStack 存储是 2 折连通的两个折点。

```
def drawLinkLine(p1,p2): #画连接线
    if ( len(linePointStack) == 0 ):
        Line_id.append(drawLine(p1,p2))
    else:
        print(linePointStack,len(linePointStack))
    if ( len(linePointStack) == 1 ):
        z = linePointStack.pop()
        print("一折连通点 z",z.x,z.y)
        Line_id.append(drawLine(p1,z))
        Line_id.append(drawLine(p2,z))
    if ( len(linePointStack) == 2 ):
        z1 = linePointStack.pop()
        print("2 折连通点 z1",z1.x,z1.y)
        Line_id.append(drawLine(p2,z1))
        z2 = linePointStack.pop()
        print("2 折连通点 z2",z2.x,z2.y)
        Line_id.append(drawLine(z1,z2))
        Line_id.append(drawLine(p1,z2))
```

drawLinkLine(p1,p2)绘制(p1,p2)之间的直线。

```
def drawLine(p1,p2):
    print("drawLine p1,p2",p1.x,p1.y,p2.x,p2.y)
    id = cv.create_line(p1.x * 40 + 20,p1.y * 40 + 20,p2.x * 40 + 20,p2.y * 40 + 20,width = 5,
fill = 'red')
    #cv.pack()
    return id
```

undrawConnectLine()删除 Line_id 记录的连接线。

```
def undrawConnectLine():
    while len(Line_id)> 0:
        idpop = Line_id.pop()
        cv.delete(idpop)
```

clearTwoBlock()清除(p1,p2)之间连线及所在方块图案。

```
def clearTwoBlock():              #清除连线及方块
    #清除第一个选定框线
    cv.delete(firstSelectRectId)
    #清除第 2 个选定框线
    cv.delete(SecondSelectRectId)
    #清空记录方块的值
    map[p1.x][p1.y]  =  " "
    cv.delete(image_map[p1.x][p1.y])
    map[p2.x][p2.y]  =  " "
    cv.delete(image_map[p2.x][p2.y])
    Select_first  =  False
    undrawConnectLine()          #清除选中方块之间连接线
```

delayrun()函数是定时函数,延时 timer_interval(0.3s)后清除(p1,p2)之间连线及所在方块图案。

```
timer_interval = 0.3   #0.3 秒
def delayrun():
    clearTwoBlock()   #清除连线及方块
```

IsWin()检测是否尚有非未被消除的方块,即地图 map 中元素值非空(" "),如果没有则已经赢得了游戏。

```
'''
#检测是否已经赢得了游戏
'''
def IsWin()
   #检测是否尚有非未被消除的方块
   #(非 BLANK_STATE 状态)
   for y in range(0,Height):
      for x in range(0,Width):
        if map[i] !=  " "):
          return False;
    return True;
```

至此完成连连看游戏。

第11章　推箱子游戏

11.1　推箱子游戏介绍

经典的推箱子是一个来自日本的古老游戏，目的是在训练你的逻辑思考能力。在一个狭小的仓库中，要求把木箱放到指定的位置，稍不小心就会出现箱子无法移动或者通道被堵住的情况，所以需要巧妙地利用有限的空间和通道，合理安排移动的次序和位置，才能顺利的完成任务。

推箱子游戏功能如下：

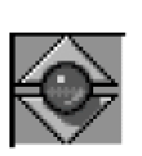
游戏运行载入相应的地图，屏幕中出现一个推箱子的工人，其周围是围墙、人可以走的通道、几个可以移动的箱子和箱子放置的目的地。让玩家通过按上下左右键控制工人推箱子，当箱子们都推到了目的地后出现过关信息，并显示下一关。推错了玩家按空格键重新玩过这关。直到过完全部关卡。

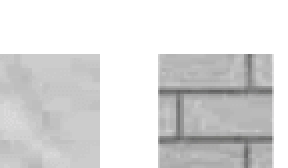
本章开发推箱子游戏，推箱子游戏效果如图11-1所示。



图11-1　推箱子游戏界面

本游戏使用的图片元素含义如下：




目的地　工人　箱子　通道　围墙　箱子已在目的地

11.2　程序设计的思路

首先来确定一下开发难点。对工人的操作很简单，就是四方向移动，工人移动，箱子也移动，所以对按键处理也比较简单些。当箱子到达目的地位置时，就会产生游戏过关事件。需要一个逻辑判断。那么仔细想一下，这些所有的事件都发生在一张地图中。这张地图就包括了箱子的初始化位置、箱子最终放置的位置和围墙障碍等。每一关地图都要更换。这些位置也要变。所以我们发现每关的地图数据是最关键的。它决定了每关的不同场景和物体位置。那么就重点分析一下地图。

把地图想象成一个网格，每个格子就是工人每次移动的步长，也是箱子移动的距离，这

样问题就简化多了。首先设计一个 7 * 7 的二维列表 myArray。按照这样的框架来思考。对于格子的 X、Y 两个屏幕像素坐标,可以由二维列表下标换算。

每个格子状态值分别用常量 Wall(0)代表墙,Worker(1)代表人,Box(2)代表箱子,Passageway (3)代表路,Destination(4)代表目的地,WorkerInDest(5)代表人在目的地,RedBox(6)代表放到目的地的箱子。文件中存储的原始地图中格子的状态值采用相应的整数形式存放。

在玩家通过键盘控制工人推箱子的过程中,需要按游戏规则进行判断是否响应该按键指示。下面分析一下工人将会遇到什么情况,以便归纳出所有的规则和对应算法。为了描述方便,可以假设工人移动趋势方向向右,其他方向原理是一致的。P1,P2 分别代表工人移动趋势方向前两个方格,如图 11-2 所示。

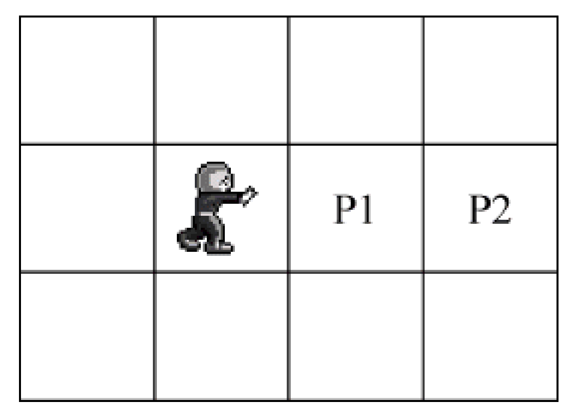


图 11-2　推箱子移动趋势示意图

1) 前方 P1 是通道

```
如果工人前方是通道
{
    工人可以进到 P1 方格; 修改相关位置格子的状态值。
}
```

2) 前方 P1 是围墙或出界

```
如果工人前方是围墙或出界(即阻挡工人的路线)
{
    退出规则判断,布局不做任何改变;
}
```

3) 前方 P1 是目的地

```
如果工人前方是目的地
{
    工人可以进到 P1 方格; 修改相关位置格子的状态值。
}
```

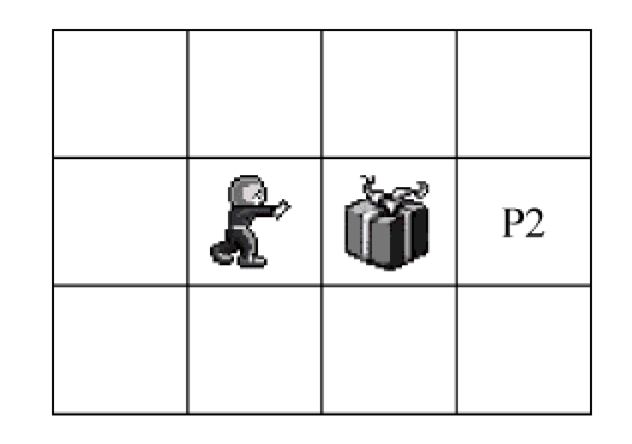


图 11-3　工人前方 P1 为箱子

4) 前方 P1 是箱子

在前面三种情况中,只要根据前方 P1 处的物体就可以判断出工人是否可以移动,而在第 4 种情况中(如图 11-3 所示),需要判断箱子前方 P2 处的物体才能判断出工人是否可以移动。此时有以下可能:

① P1 处为箱子,P2 处为墙或出界。

如果工人前方 P1 处为箱子,P2 处为墙或出界;退出规则判断,布局不做任何改变。

② P1 处为箱子,P2 处为通道。

如果工人前方 P1 处为箱子,P2 处为通道;工人可以进到 P1 方格;P2 方格状态为箱子。修改相关位置格子的状态值。

③ P1 处为箱子,P2 处为目的地。

如果工人前方 P1 处为箱子,P2 处为目的地;工人可以进到 P1 方格;P2 方格状态为放置好的箱子。修改相关位置格子的状态值。

④ P1 处为放到目的地的箱子,P2 处为通道。

如果工人前方 P1 处为放到目的地的箱子,P2 处为通道;工人可以进到 P1 方格;P2 方格状态为箱子。修改相关位置格子的状态值。

⑤ P1 处为放到目的地的箱子,P2 处为目的地。

如果工人前方 P1 处为放到目的地的箱子,P2 处为目的地;工人可以进到 P1 方格;P2 方格状态为放置好的箱子。修改相关位置格子的状态值。

综合前面的分析,可以设计出整个游戏的实现流程。

11.3 关键技术

游戏中设计“重玩”功能便于玩家无法通过时,重玩此关游戏,这时需要将地图信息恢复到初始状态,所以需要将 7 * 7 的二维列表 myArray 复制,注意此时需要了解“列表复制——深拷贝”问题。

下面举个例子:

问题描述:已知一个列表 a,生成一个新的列表 b,列表元素是原列表的复制。

```
a = [1,2]
b = a
```

这种做法其实并未真正生成一个新的列表,b 指向的仍然是 a 所指向的对象。这样,如果对 a 或 b 的元素进行修改,a、b 列表的值同时发生变化。

解决的方法为:

```
a = [1,2]
b = a[:]      # 切片,或者使用 copy 函数 b = copy.copy(a)
```

这样修改 a 对 b 没有影响。修改 b 对 a 没有影响。

但这种方法只适用于简单列表,也就是列表中的元素都是基本类型,如果列表元素还存在列表的话,这种方法就不适用了。原因就是 a[:]这种处理,只是将列表元素的值生成一个新的列表,如果列表元素也是一个列表,如:a=[1,[2]],那么这种复制对于元素[2]的处理只是复制[2]的引用,而并未生成[2]的一个新的列表复制。为了证明这一点,测试步骤如下:

```
>>> a = [1,[2]]
>>> b = a[:]
>>> b
[1, [2]]
```

```
>>> a[1].append(3)
>>> a
[1, [2, 3]]
>>> b
[1, [2, 3]]
```

可见，对 a 的修改影响到了 b。如果解决这一问题，可以使用 copy 模块中的 deepcopy 函数。修改测试如下：

```
>>> import copy
>>> a = [1,[2]]
>>> b = copy.deepcopy(a)
>>> b
[1, [2]]
>>> a[1].append(3)
>>> a
[1, [2, 3]]
>>> b
[1, [2]]
```

知道这一点是非常重要的，因为在本游戏中需要一个新的二维列表(现在状态地图)，并且对这个新的二维列表进行操作，同时不想影响原来的二维列表(原始地图)。

11.4 程序设计的步骤

1. 设计游戏地图

整个游戏在 7 * 7 区域中，使用 myArray 二维列表存储。其中方格状态值 0 代表墙，1 代表人，2 代表箱子，3 代表路，4 代表目的地，5 代表人在目的地，6 代表放到目的地的箱子。例如图 11-1 所示推箱子游戏界面的对应数据如下。

0	0	0	3	3	0	0
3	3	0	3	4	0	0
1	3	3	2	3	3	0
4	2	0	3	3	3	0
3	3	3	0	3	3	0
3	3	3	0	0	3	0
3	0	0	0	0	0	0

方格状态值采用 myArray1 存储(注意按列存储)：

```
#原始地图
myArray1 = [[0,3,1,4,3,3,3],
```

```
              [0,3,3,2,3,3,0],
              [0,0,3,0,3,3,0],
              [3,3,2,3,0,0,0],
              [3,4,3,3,3,0,0],
              [0,0,3,3,3,3,0],
              [0,0,0,0,0,0,0]]
```

为了明确表示方格状态信息，这里定义变量名(Python 没有枚举类型)来表示。并使用 imgs 列表存储图像，并且按照图形代号的顺序储存图像。

```
Wall = 0
Worker = 1
Box = 2
Passageway = 3
Destination = 4
WorkerInDest = 5
RedBox = 6
#原始地图
myArray1 = [[0,3,1,4,3,3,3],
              [0,3,3,2,3,3,0],
              [0,0,3,0,3,3,0],
              [3,3,2,3,0,0,0],
              [3,4,3,3,3,0,0],
              [0,0,3,3,3,3,0],
              [0,0,0,0,0,0,0]]
imgs = [PhotoImage(file = 'bmp\\Wall.gif'),
        PhotoImage(file = 'bmp\\Worker.gif'),
        PhotoImage(file = 'bmp\\Box.gif'),
        PhotoImage(file = 'bmp\\Passageway.gif'),
        PhotoImage(file = 'bmp\\Destination.gif'),
        PhotoImage(file = 'bmp\\WorkerInDest.gif'),
        PhotoImage(file = 'bmp\\RedBox.gif') ]
```

2. 绘制整个游戏区域图形

绘制整个游戏区域图形就是按照地图 myArray 储存图形代号，从 imgs 列表获取对应图像，显示到 Canvas 上。全局变量 x、y 代表工人当前位置(x，y)，从地图 myArray 读取时如果是 1(Worker 值为 1)，则记录当前位置。

```
def drawGameImage():
    global x,y
    for i in range(0,7) :#0 -- 6
        for j in range(0,7) :#0 -- 6
            if myArray[i][j] == Worker :
                x = i                                       #工人当前位置(x,y)
                y = j
                print("工人当前位置:",x,y)
```

```
            img1 =  imgs[myArray[i][j]]                         #从 imgs 列表获取对应图像
            cv.create_image((i * 32 + 20,j * 32 + 20),image = img1)  #显示到 Canvas 上
            cv.pack()
```

3. 按键事件处理

游戏中对用户按键操作,采用 Canvas 对象的 KeyPress 按键事件处理。KeyPress 按键处理函数 callback 根据用户的按键消息,计算出工人移动趋势方向前两个方格位置坐标(x1, y1),(x2, y2),将所有位置作为参数调用 MoveTo(x1, y1, x2, y2)判断并作地图更新。如果用户按空格键则恢复游戏界面到原始地图状态,实现“重玩”功能。

```
def callback(event) :                              #按键处理
    #(x1, y1),(x2, y2)分别代表工人移动趋势方向前两个方格
    global x,y,myArray
    print ("按下键: " )
    print ("按下键: ", event.char)
    KeyCode = event.keysym
    #工人当前位置(x,y)
    if KeyCode == "Up":                            #分析按键消息
    #向上
            x1 = x;
            y1 = y - 1;
            x2 = x;
            y2 = y - 2;
            #将所有位置输入以判断并作地图更新
            MoveTo(x1, y1, x2, y2);
    #向下
    elif KeyCode == "Down":
            x1 = x;
            y1 = y + 1;
            x2 = x;
            y2 = y + 2;
            MoveTo(x1, y1, x2, y2);
    #向左
    elif KeyCode == "Left":
            x1 = x - 1;
            y1 = y;
            x2 = x - 2;
            y2 = y;
            MoveTo(x1, y1, x2, y2);
    #向右
    elif KeyCode == "Right":
            x1 = x + 1;
            y1 = y;
            x2 = x + 2;
            y2 = y;
            MoveTo(x1, y1, x2, y2);
    elif KeyCode == "Space":                       #空格键
```

```
        print ("按下键: ", event.char)
        myArray = copy.deepcopy(myArray1)           #恢复原始地图
        drawGameImage()
```

IsInGameArea(row, col)判断是否在游戏区域中。

```
def IsInGameArea(row, col) :
    return (row >=  0 and row < 7 and col >=  0 and col < 7)
```

MoveTo(x1,y1,x2,y2)方法是最复杂的部分,实现前面所分析的所有的规则和对应算法。

```
def MoveTo(x1, y1, x2, y2) :
    global x,y
    P1 = None                                         #P1,P2 是移动趋势方向前两个格子
    P2 = None
    if IsInGameArea(x1, y1) :                         #判断是否在游戏区域
        P1 = myArray[x1][y1];
    if IsInGameArea(x2, y2) :
        P2  =  myArray[x2][y2];
    if P1  ==  Passageway :                           #P1 处为通道
        MoveMan(x,y);
        x  =  x1; y  =  y1;
        myArray[x1][y1]  =  Worker;
    if P1  ==  Destination :                          #P1 处为目的地
        MoveMan(x, y);
        x  =  x1; y  =  y1;
        myArray[x1][y1]  =  WorkerInDest;
    if P1  ==  Wall or not IsInGameArea(x1, y1) :
        #P1 处为墙或出界
        return;
    if P1  ==  Box :                                  #P1 处为箱子
       if P2  ==  Wall or not IsInGameArea(x1, y1) or P2  ==  Box :      #P2 处为墙或出界
          return;
    #以下 P1 处为箱子
    #P1 处为箱子,P2 处为通道
    if P1  ==  Box and P2  ==  Passageway :
        MoveMan(x, y);
        x  =  x1; y  =  y1;
        myArray[x2][y2] = Box;
        myArray[x1][y1]  =  Worker;
    if P1  ==  Box and P2  ==  Destination :
        MoveMan(x, y);
        x  =  x1; y  =  y1;
        myArray[x2][y2] = RedBox;
        myArray[x1][y1]  =  Worker;
    #P1 处为放到目的地的箱子,P2 处为通道
```

```
    if P1 == RedBox and P2 == Passageway :
        MoveMan(x, y);
        x = x1; y = y1;
        myArray[x2][y2] = Box;
        myArray[x1][y1] = WorkerInDest;
    #P1 处为放到目的地的箱子,P2 处为目的地
    if P1 == RedBox and P2 == Destination :
        MoveMan(x, y);
        x = x1; y = y1;
        myArray[x2][y2] = RedBox;
        myArray[x1][y1] = WorkerInDest;
    drawGameImage()
    #这里要验证是否过关
    if IsFinish() :
        showinfo(title="提示",message=" 恭喜你顺利过关" )
        print("下一关")
```

MoveMan(x，y)移走(x，y)工人，修改格子状态值。

```
def MoveMan(x, y) :
    if myArray[x][y] == Worker :
        myArray[x][y] = Passageway;
    elif myArray[x][y] == WorkerInDest :
        myArray[x][y] = Destination;
```

IsFinish()验证是否过关。只要方格状态存在目的地(Destination)或人在目的地上(WorkerInDest)则表明有没放好的箱子，游戏还未成功，否则成功。

```
def IsFinish():#验证是否过关
    bFinish = True;
    for i in range(0,7) :#0--6
        for j in range(0,7) :#0--6
            if (myArray[i][j] == Destination
                    or myArray[i][j] == WorkerInDest) :
                bFinish = False;
    return bFinish;
```

4. 主程序

```
cv = Canvas(root, bg = 'green', width = 226, height = 226)
myArray = copy.deepcopy(myArray1)
drawGameImage()
cv.bind("<KeyPress>", callback)
cv.pack()
cv.focus_set() #将焦点设置到 cv 上
root.mainloop()
```

至此完成推箱子游戏。读者可以考虑一下多关推箱子游戏如何开发，例如把 10 关游戏地图信息实现存储在 map.txt 文件里，需要时从文件中读取下一关数据即可。

第12章 两人麻将游戏

12.1 麻将游戏介绍

麻将起源于中国，它集益智性、趣味性、博弈性于一体，是中国传统文化的一个重要组成部分。不同地区的游戏规则稍有不同。麻将牌每副 136 张。主要有“饼(文钱)”、“条(索子)”“万(万贯)”等。与其他牌形式相比，麻将的玩法最为复杂有趣，它的基本打法简单，因此成为中国历史上一种最能吸引人的博戏形式之一。

1. 麻将术语

麻将术语是“吃”“碰”“杠”“听”。

吃：如任何一位选手手中的牌中两张再加上上家选手刚打下的一张牌恰好成顺子，他就可吃牌。

碰：如果某方打出一张牌，而自己手中有 2 张以上与该牌相同牌的时候，可以选择“碰”牌。碰牌后，取得对方打出的这张牌，加上自己提供的 2 张相同牌成为刻子，倒下这个刻子，不能再出。然后再出一张牌。“碰”比“吃”优先，如果你要碰的牌刚好是出牌方下家要吃的牌，则吃牌失败，碰牌成功。

杠：其他人打出一张牌，自己手中有三张相同的牌，即可杠牌。分明杠和暗杠两种。

听：当你将你手中的牌都凑成了有用的牌，只需再加上第十四张便可和牌，你就可以进入听牌的阶段。

2. 牌数

共一百三十六张：

(1) 万牌：从一万至九万，各 4 张，共 36 张。

(2) 饼牌：从一饼至九饼，各 4 张，共 36 张。

(3) 条牌：从一条至九条，各 4 张，共 36 张。

(4) 风牌：东、南、西、北，各 4 张，共 16 张。

(5) 字牌：中、发、白，各 4 张，共 12 张。

本章设计的是两人麻将程序，可以实现玩家(人)和计算机对玩。游戏有吃碰功能，和牌判断。为了降低程序复杂度，游戏没有设计“杠”的功能。同时对计算机出牌进行了智能设计，游戏中上方为计算机牌，下方玩家的牌，有“吃牌”“碰牌”“和牌”“摸牌”按钮供玩家抉择，游戏初始界面如图 12-1 所示。

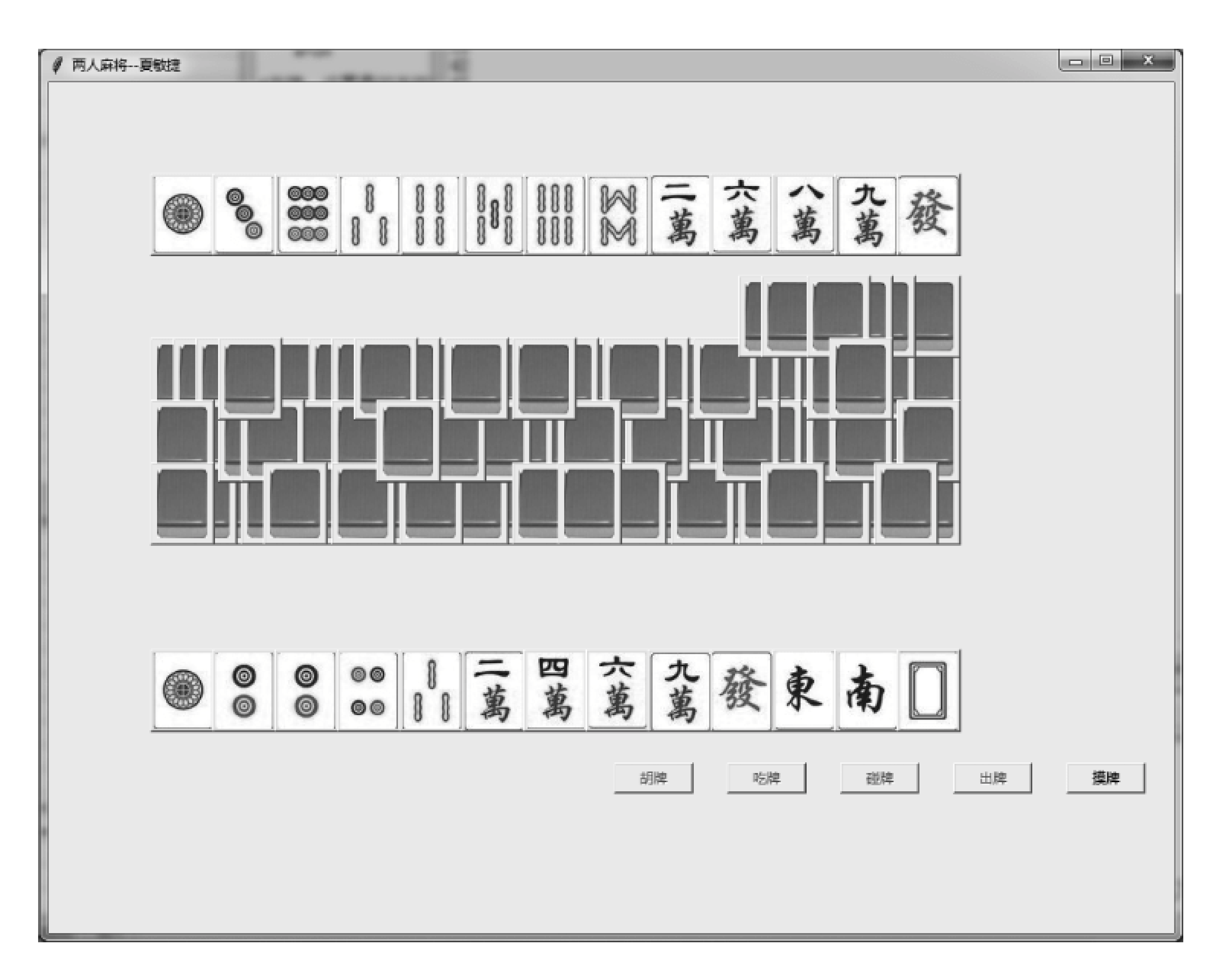


图 12-1　两人麻将游戏运行初始界面

12.2　两人麻将游戏设计的思路

12.2.1　素材图片

麻将牌数共 136 张。万子牌从一万至九万，饼子牌从一饼至九饼，条子牌从一条至九条，字牌有东、南、西、北和中、发、白。设计时麻将牌图片文件按以下规律编号。一饼至九饼为 11.jpg——19.jpg，一条至九条 21.jpg——29.jpg，一万至九万为 31.jpg——39.jpg，字牌为 41.jpg——47.jpg，如图 12-2 所示。

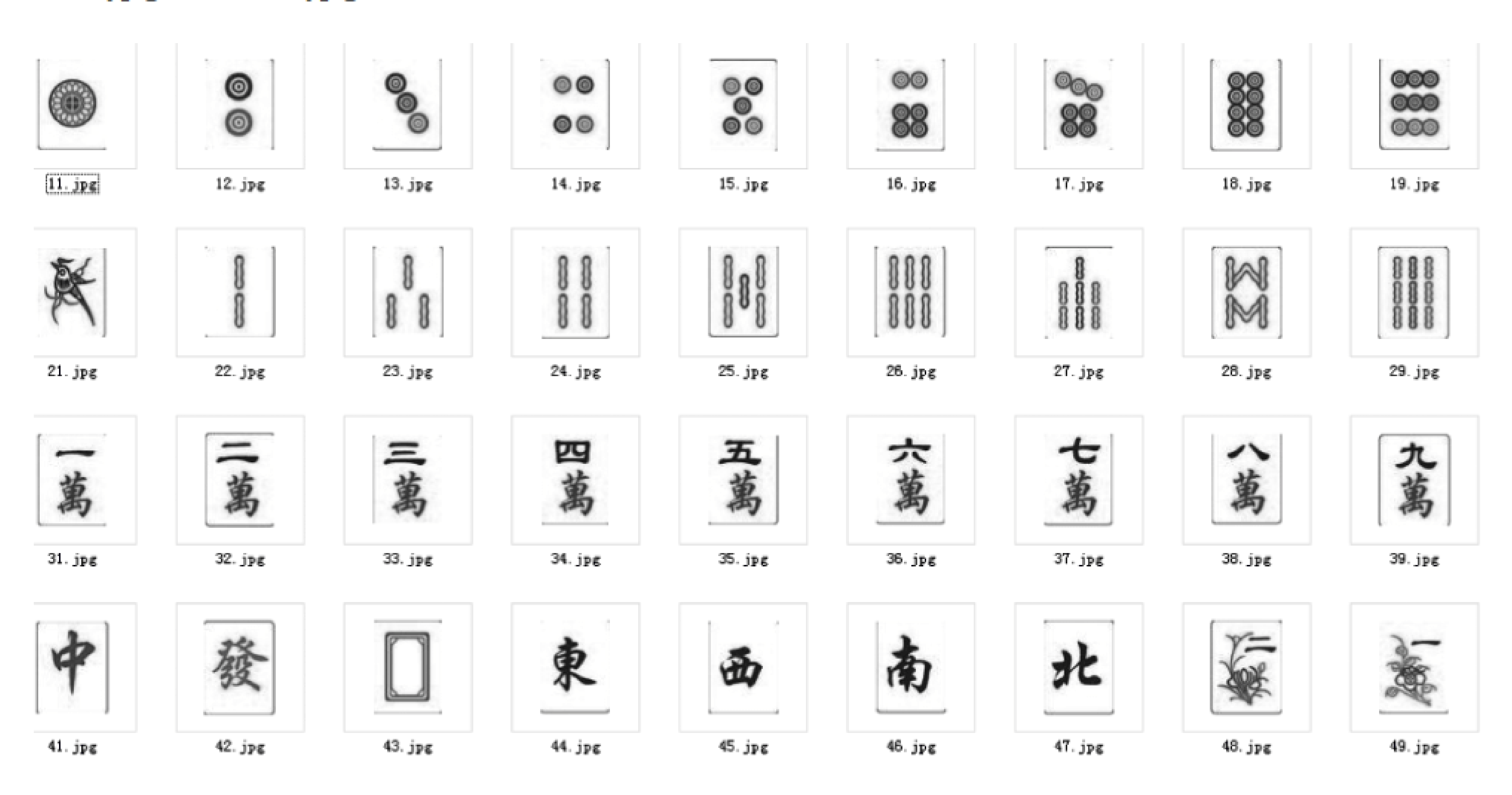


图 12-2　素材图片

12.2.2 游戏逻辑实现

玩家自己出过牌 MyTurn＝False，则轮到计算机人工智能出牌，计算机出完牌则 MyTurn＝True，同时摸牌按钮有效，这样又轮到玩家出牌。

```
MyTurn = True                 #轮到玩家出牌
Get_btn["state"] = NORMAL     #摸牌有效
```

游戏过程中，playersCard 列表（数组）记录 2 个牌手的牌，其中 playersCard[0]记录玩家自己（0 号牌手）的牌，playersCard[1]记录一个计算机（1 号牌手）的牌。同理 playersOutCard 数组记录 2 个牌手出过的牌。所有的牌存入 m_aCards 列表（数组），同时为了便于知道该发哪张牌，这里 k 记录已发出牌的个数，从而知道要摸的牌是 m_aCards[k]。

12.2.3 碰吃牌判断

游戏过程中玩家自己可以“碰牌”和“吃牌”，所以需要判断计算机（1 号牌手）刚出的牌玩家是否可以碰吃，如果能够碰吃则“碰牌”和“吃牌”及“摸牌”按钮有效。

能否“碰牌”判断比较简单，由于每张牌对应文件的主文件名是 imageID，所以仅仅统计相同 imageID 的牌即可知道是否有 2 张以上，如果有则可以“碰牌”。

```
#是否可以碰牌 15-8-1
def canPeng(a,card): #(List a,Card card)
    n = 0
    for i in range(0,len(a)):
        c = a[i]
        if (c.imageID == card.imageID):
            n += 1
    if n >= 2:
        return True
    print("不能碰牌!!!",card.imageID)
    return False
```

能否“吃牌”判断也比较简单，由于牌手他手里的牌（a 列表）已经是排过序了。只要判断这三种情况：

```
1**
*1*
**1
```

1 代表对方刚出的牌，如果符合这三种情况则可以“吃牌”。

```
#是否可以吃牌 15-8-1
def canChi(a,card):
    n = 0
```

```
    if card.m_nType == 4:                    #字牌不用判断吃
        return False
    for i in range(0,len(a) - 1):            #1**
        c1 = a[i]
        c2 = a[i+1]
        if(c1.m_nNum  == card.m_nNum + 1 and c1.m_nType == card.m_nType
          and c2.m_nNum  == card.m_nNum + 2 and c2.m_nType == card.m_nType):
            return True
    for i in range(0,len(a) - 1):            # *1*
        c1 = a[i]
        c2 = a[i+1]
        if(c1.m_nNum  == card.m_nNum - 1 and c1.m_nType == card.m_nType
          and c2.m_nNum  == card.m_nNum + 1 and c2.m_nType == card.m_nType):
            return True
    for i in range(0,len(a) - 1):            # **1
        c1 = a[i]
        c2 = a[i+1]
        if(c1.m_nNum  == card.m_nNum - 2 and c1.m_nType == card.m_nType
          and c2.m_nNum  == card.m_nNum - 1 and c2.m_nType == card.m_nType):
            return True
    print("不能吃牌!!!",card.imageID)
    return False
```

12.2.4 和牌算法

1. 数据结构的定义

麻将由“万”、“饼”(筒)、“条”(索)、“字”四类牌组成,其中“万”又分为“一万”“二万”……“九万”各 4 张共 36 张,“饼”“条”类似,“字”分为“东”“南”“西”“北”“中”“发”“白”各 4 张共 28 张。

这里定义了一个 4 × 10 的二维列表(相当于其他语言的 4 × 10 的二维数组)int allPai[4][10],它记录着手中的牌的全部信息,行号记录类别信息,第 0~3 行分别代表“饼”“条”“万”“字”。

以第 2 行为例,它的第 0 列记录了牌中所有“万”的总数,第 1~9 列分别对应着“一万”~“九万”的个数,“饼”“条”类似。“字”不同的是第 1~7 列对应的是“中”“发”“白”“东”“南”“西”“北”的个数,第 8、9 列恒为 0。

根据麻将的规则,数组中的牌总数一定为 $3n+2$,其中 $n=0,1,2,3,4$。如有下面的数组:

```
allPai = [
        [6,1,1,1,0,3],          #饼,6 个饼牌,“一饼”“二饼”“三饼”各 1 个和 3 个“五饼”
        [5,0,2,0,3],            #条,5 个条牌,2 个“二条”和 3 个“四条”
        [0],                    #万,无万牌
        [3,0,3]                 #字,3 个字牌“发”
        ]
```

它表示手中的牌为："一饼""二饼""三饼""五饼""五饼""五饼"，"二条""二条""四条""四条""四条"，"发""发""发"，共 6 张"饼"，5 张"条"，0 张"万"，3 张"字"。

2. 算法设计

由于"七对子"、"十三幺"这种特殊的牌型和牌的依据不是牌的相互组合，而且规则也不尽相同，这里将这类情况排除在外。

尽管能构成和牌的形式千变万化，但稍加分析可以看出它离不开一个模型：它可以分解为"三、三……三、二"的形式（总牌数为 $3n+2$ 张），其中的"三"表示的是"顺"或"刻"（连续三张牌叫做"顺"，如"三饼""四饼""五饼"，"字"牌不存在"顺"；三张同样的牌叫做"刻"，如"三饼""三饼""三饼"）；其中的"二"表示的是"将"（两张相同的牌可作为"将"，如"三饼""三饼"）。

在代码实现中，首先就判断手中的牌是否符合这个模型，这样就用极少的代价排除了大多数情况，具体作法是用 3 除 allPai [i][0]（存储每种牌型数量），其中 i = 0,1,2,3，只有在余数有且仅有一个为 2，其余全为 0 的情况下才可能构成和牌。

对于余数为 0 的牌，它一定要能分解成一个"刻"和"顺"的组合，这是一个递归的过程，由函数 bool Analyze(list，bool)处理。

对于余数为 2 的牌，一定要能分解成一对"将"与"刻"和"顺"的组合，由于任何数目大于等于 2 的牌均有作为"将"的可能，需要对每张牌进行轮询，如果它的数目大于等于 2，去掉这对"将"后再分析它能否分解为"刻"和"顺"的组合，这个过程的开销相对较大，放在了程序的最后进行处理。在递归和轮询过程中，尽管每次去掉了某些牌，但最终都会再次将这些牌加上，使得数组中的数据保持不变。

最后分析递归函数 bool Analyze(list，bool)，列表（数组）参数表示一类牌："万"、"饼"、"条"、"字"之一，布尔参数指示列表（数组）参数是否是"字"牌，这是因为"字"牌只能"刻"而不能"顺"。对于列表（数组）中的第一张牌，要构成和牌它就必须与其他牌构成"顺"或"刻"。

如果数目大于等于 3，那么它们一定是以"刻"的形式组合。譬如：当前有 3 张"五万"，如果它们不构成"刻"，则必须有 3 张"六万"3 张"七万"与其构成 3 个"顺"（注意此时"五万"是数组中的第一张牌），否则就会剩下"五万"不能组合，而此时的 3 个"顺"实际上也是三个"刻"。去掉这三张牌，递归调用 bool Analyze(list，bool)函数，成功则和牌。当该牌不是字牌且它的下两张牌均存在时它还可以构成"顺"，去掉这三张牌，递归调用 bool Analyze(list，bool)函数，成功则和牌。如果此时还不能构成和牌，说明该牌不能与其他牌顺利组合，传入的参数不能分解为"顺"和"刻"的组合，不可以构成和牌。

这里根据上述思想单独设计一个类文件（huMain. py）验证和牌算法，代码如下：

```
class huMain():
    def __init__(self):                        #构造函数
        #定义手中的牌 int allPai[4][10]
        self.allPai = [[6,1,4,1,0,0,0,0,0,0]#饼
                       [3,1,1,1,0,0,0,0,0,0],#条
                       [0,0,0,0,0,0,0,0,0,0],#万
                       [5,2,3,0,0,0,0,0,0,0]]#字
        if self.Win(self.allPai):
```

```
                print("Hu!\n")
            else:
                print("Not Hu!\n")
    #判断是否和牌的函数
    def Win(self,allPai):
        jiangPos = 0                            #"将"的位置
        jiangExisted = False
        #第一步是否满足 3,3,3,3,2 模型
        for i in range(0,4):
            #yuShu                              #余数
            yuShu = allPai[i][0] % 3
            if yuShu == 1 :
                return False                    #不满足 3,3,3,3,2 模型
            if yuShu == 2 :
                if jiangExisted == True:
                    return False                #不满足 3,3,3,3,2 模型
                jiangPos = i                    #"将"在那行
                jiangExisted = True
        #不含将处理
        for i in range(0,4):
            if i!= jiangPos :
                if not self.Analyze(allPai[i],i == 3):
                    return False
        #该类牌中要包含将,因为要对将进行轮询,效率较低,放在最后
        success = False                         #指示除掉"将"后能否通过
        for j in range(1,10):                   #对列进行操作,用 j 表示
            if (allPai[jiangPos][j]>= 2):
                #除去这 2 张将牌
                allPai[jiangPos][j] -= 2
                allPai[jiangPos][0] -= 2
                if self.Analyze(allPai[jiangPos],jiangPos == 3) :
                        success = True
                #还原这 2 张将牌
                allPai[jiangPos][j] += 2
                allPai[jiangPos][0] += 2
                if success == True :
                    break
        return success
    #分解成"刻""顺"组合
    def Analyze(self,aKindPai,ziPai):          #(int []aKindPai,Boolean ziPai)
        if aKindPai[0] == 0 :
            return True
        #寻找第一张牌
        for j in range(1,10):
            if aKindPai[j]!= 0:
                break
        if aKindPai[j]>= 3:                     #作为刻牌
            #除去这 3 张刻牌
            aKindPai[j] -= 3
```

```
            aKindPai[0] -= 3
            result = self.Analyze(aKindPai,ziPai)
            #还原这 3 张刻牌
            aKindPai[j] += 3
            aKindPai[0] += 3
            return result
        #作为顺牌
        if (not ziPai)and(j<8) and(aKindPai[j+1]>0) and(aKindPai[j+2]>0):
            #除去这 3 张顺牌
            aKindPai[j] -= 1
            aKindPai[j+1] -= 1
            aKindPai[j+2] -= 1
            aKindPai[0] -= 3
            result = self.Analyze(aKindPai,ziPai)
            #还原这 3 张顺牌
            aKindPai[j] += 1
            aKindPai[j+1] += 1
            aKindPai[j+2] += 1
            aKindPai[0] += 3
            return result
        return False
```

12.2.5 实现计算机智能出牌

游戏中有两个牌手，一个玩家自己(0 号牌手)，一个计算机(1 号牌手)。计算机如果只能随机出牌，则游戏可玩性较差，所以智能出牌是一个设计重点。

为了判断出牌需要首先计算手中各种牌型的数量。paiArray 二维列表存储同和牌算法数据结构，它记录着手中的牌的全部信息，行号记录类别信息，第 0～3 行分别代表“饼”“索”“万”“字”。本游戏这里给出一个智能出牌的算法：

假设 Cards 为手中所有的牌。

① 判断字牌的单张，即 paiArray 行号为 3 的元素是否为 1。有则找到，返回在 Cards 的索引号。

② 判断顺子、刻子(三张相同的)，有则在 paiArray 中消去，即不需要考虑这些牌。

③ 判断单张非字牌(饼、条、万)，有则找到，返回在 Cards 的索引号。

④ 判断两张牌(饼、条、万，包括字牌)，有则找到(即拆双牌)，返回在 Cards 的索引号。

⑤ 如果以上情况均没出现则随机选出 1 张牌。当然此种情况一般不会出现。

```
#计算机智能出牌 V1.0,计算出牌的索引号
def ComputerCard(cards):
    #计算手中各种牌型的数量
    paiArray = [[0,0,0,0,0,0,0,0,0,0],
                [0,0,0,0,0,0,0,0,0,0],
                [0,0,0,0,0,0,0,0,0,0],
                [0,0,0,0,0,0,0,0,0,0]]
    for i in range(0,14):
```

```
            card = cards[i]
            if(card.imageID > 10 and card.imageID < 20):#饼
                    paiArray[0][0] += 1
                    paiArray[0][card.imageID - 10] += 1
            if(card.imageID > 20 and card.imageID < 30):#条
                    paiArray[1][0] += 1
                    paiArray[1][card.imageID - 20] += 1
            if(card.imageID > 30 and card.imageID < 40):#万
                    paiArray[2][0] += 1
                    paiArray[2][card.imageID - 30] += 1
            if(card.imageID > 40 and card.imageID < 50):#字
                    paiArray[3][0] += 1
                    paiArray[3][card.imageID - 40] += 1
        print(paiArray)
        #计算机智能选牌
        #1.判断字牌的单张,有则找到
        for j in range(1,10):
            if(paiArray[3][j] == 1):
                #获取在手中牌的位置下标
                k = ComputerSelectCard(cards,3 + 1,j)
                return k
        #2.判断顺子,刻子(三张相同的)
        for i in range(0,3):
            for j in range(1,10):
                if(paiArray[i][j]>= 3):#刻子
                        paiArray[i][j] -= 3
                if(j <= 7 and paiArray[i][j]>= 1 and paiArray[i][j + 1]>= 1
                   and  paiArray[i][j + 2]>= 1):#顺子
                        paiArray[i][j] -= 1
                        paiArray[i][j + 1] -= 1
                        paiArray[i][j + 2] -= 1
        #3.判断单张非字牌(饼,条,万),有则找到
        for i in range(0,3):
            for j in range(1,10):
                if(paiArray[i][j] == 1):
                    #获取在手中牌的位置下标
                    k = ComputerSelectCard(cards,i + 1,j)
                    return k
        #4.判断两张牌(饼,条,万,包括字牌),有则找到,拆双牌
        for i in range(3, - 1):
            for j in range(1,10):
                if(paiArray[i][j] == 2):
                    #获取在手中牌的位置下标
                    k = ComputerSelectCard(cards,i + 1,j)
                    return k
        #5.如果以上情况均没出现则随机选出 1 张牌
        k = random.randint(0,13)#随机选出 1 张牌
        return k
    #根据牌(花色 nType,点数 nNum)找在 a 数组索引位置
```

```
def  ComputerSelectCard(a, nType,nNum):
    for i in range(0,len(a)):
        card = a[i]
        if(card.m_nType == nType and card.m_nNum == nNum):
                return i
    return -1
```

12.3 关键技术

12.3.1 声音播放

winsound 模块提供访问由 Windows 平台提供的基本的声音播放设备。它包含数个声音播放函数和常量。

1）Beep(frequency, duration)函数

蜂鸣 PC 的喇叭。frequency 参数指定声音的频率(赫兹)，并且必须是在 37 到 32767 的范围之中。duration 参数指定声音应该持续的毫秒数。

2）PlaySound(sound, flags)函数

从 Windows 平台 API 中调用 PlaySound()函数。sound 参数必须是一个文件名、音频数据形成的字符串、或为 None。它的解释依赖于 flags 的值，该值可以是一个位方式或下面描述的变量的组合。

✍SND_FILENAME：sound 参数是一个 WAV 文件的文件名。

✍SND_LOOP：重复地播放声音。

✍SND_MEMORY：提供给 PlaySound()的 sound 参数是一个 WAV 文件的内存映像形成的一个字符串。

✍SND_PURGE：停止播放所有指定声音的实例。

✍SND_ASYNC：立即返回，允许声音异步播放。

✍SND_NOSTOP：不中断当前播放的声音。

✍MB_ICONASTERISK：播放 SystemDefault 声音。

✍MB_ICONEXCLAMATION：播放 SystemExclamation 声音。

例如播放八柄.wav 声音文件代码：

```
import winsound
winsound.PlaySound("res\\sound\\八柄.wav", winsound.SND_FILENAME)
```

12.3.2 返回对应位置的组件

Python Tkinter 中鼠标单击某组件，如何得到对应位置的组件呢？

实际上当鼠标单击时，参数 event 的 event.x 和 event.y 可以获取鼠标坐标的时候，event.widget 返回的就是事件发生时所在的组件，也就是被你所单击的组件。

例如当用户点选麻将牌时，系统自动调用鼠标按下事件函数，其中将被单击的麻将牌上

移 20 像素。如果此麻将牌已被选过则下移 20 像素恢复到原来正常位置。

```
def btn_MouseDown(event):              #鼠标单击按下事件函数
    #找到相应的麻将牌对象
    card = event.widget  #event.widget 获取触发事件的对象
    card.y -= 20                       #上移 20 像素
    card.place(x = event.widget.x, y = event.widget.y)
    if(m_LastCard == None):            #未选过的牌
        m_LastCard = card
        PlayerSelectCard = card
    else:                              #已经选过的牌
        m_LastCard.MoveTo(m_LastCard.getX(), m_LastCard.getY() + 20)  #下移 20 像素
        m_LastCard = card
        PlayerSelectCard = card
```

12.3.3 对保存麻将牌的列表排序

Python 语言中的列表排序方法有三个：reverse 反转/倒序排序、sort 正序排序、sorted 可以获取排序后的列表。后两种方法还可以加入条件参数进行排序。

(1) reverse()方法

将列表中元素倒序，把原列表中的元素顺序从右至左的重新存放。比如下面这样：

```
>>> x = [1,5,2,3,4]
>>> x.reverse()
>>> x                              #结果是[4, 3, 2, 5, 1]
```

(2) sort()排序方法

此函数方法对列表内容进行正向排序，排序后的新列表会覆盖原列表(id 不变)，是就地排序，以节约空间。也就是 sort 排序方法是直接修改原列表 list。

```
>>> a = [5,7,6,3,4,1,2]
>>> a.sort()
>>> a                              #结果是[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7]
```

(3) sorted()方法

即可以保留原列表，又能得到已经排序好的列表 sorted()操作方法如下：

```
>>> a = [5,7,6,3,4,1,2]
>>> b = sorted(a)
>>> a                              #结果是[5, 7, 6, 3, 4, 1, 2]
>>> b                              #结果是[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7]
```

注意：使用 sort()排序和 sorted()方法可以加入参数。

List 的元素可以是各种类型、字符串、字典、自己定义的类。不使用内置比较函数，这时

可以使用参数：

```
sort(cmp = None, key = None, reverse = False)
sorted(cmp = None, key = None, reverse = False)
```

其中，cmp 和 key 都是函数，这两个函数作用于 List 的元素上产生一个结果，sorted 方法根据这个结果来排序。reverse 是一个布尔值，表示是否反转比较结果。

cmp(e1, e2)是带两个参数的比较函数，返回值：负数时 e1 < e2，0 时 e1 == e2，正数时 e1 > e2，默认为 None，即用内置的比较函数。例如：

```
>>> students = [('张海',20),('李斯',19),('赵大强',31),('王磊',14)]
>>> students.sort(cmp = lambda x,y:cmp(x[1],y[1]))        #按年龄数字大小排序
>>> students
```

结果是：[('王磊', 14), ('b', 2), ('c', 3), ('d', 4)]

key 是带一个参数的函数，用来为每个元素提取比较值。默认为 None，即直接比较每个元素。通常，key 比 cmp 快很多，因为对每个元素它们只处理一次；而 cmp 会处理多次。例如：

```
>>> students = [('张海',20),('李斯',19),('赵大强',31),('王磊',14)]
>>> students.sort(key = lambda x:x[1])
>>> students
```

结果是：[('王磊', 14), ('李斯', 19), ('张海', 20), ('赵大强', 31)]

用元素已经命名的属性作为 key：

```
students.sort(key = lambda student: student.age)        # sort by age
```

用 operator 函数来加快速度，上面排序等价于：

```
>>> from operator import itemgetter, attrgetter
>>> students.sort( key = itemgetter(2))
>>> students.sort( key = attrgetter('age'))
```

说明：cmp 参数在 Python3.0 以后不再支持，所以 Python3.5 只能使用 key、reverse 参数。

在本章中需要按花色理牌手手中的牌，使用的就是 sort()排序，参数 key 使用的是麻将牌的图像 ID 属性。由于麻将牌图像 ID 是有次序的，从而实现按花色理牌。

```
def sortPoker2(cards):                                    #按花色理牌手手中的牌
    n = len(cards)                                        #元素(牌)的个数
    cards.sort(key = operator.attrgetter('imageID'))      #按麻将牌图像 ID 属性排序
    print("排序后")
```

12.4 两人麻将游戏设计的步骤

12.4.1 麻将牌类设计

Card.as 为麻将牌类(继承按钮组件 Button),构造函数根据参数 type 指定麻将牌的类型,参数 num 指定麻将牌的点数。从牌的类型和牌的点数计算出对应的麻将牌图片。麻将牌的所有图片文件见图 12-2 的素材。

Card 麻将牌类可以实现麻将牌正面、背面显示以及移动的功能。

```
#Card 麻将牌类。
'''m_bFront 表示是否显示牌正面的标志
   m_nType 表示牌的类型饼 = 1 条 = 2 万 = 3 字牌 = 4
   m_nNum 表示牌的点数(一到九)
   FrontURL 表示牌文件的 URL 路径
   imageID 表示牌自己图像编号 ID
   cardID 表示牌自己在数组索引 ID
   x,y 表示牌的坐标
'''
#可以实现麻将牌正面,背面显示以及移动的功能
class Card(Button):
    #构造函数,参数 type 指定牌的类型,参数 num 指定牌的点数
    def __init__(self,cardtype,num,bm,master):
        Button.__init__(self,master)
        self.m_nType = cardtype             #牌的类型饼 = 1 条 = 2 万 = 3 字牌 = 4
        self.m_nNum = num                   #牌的点数(1 到 9)
        #根据牌的类型及编号来设置牌文件的路径及文件名
        if self.m_nType == 1 :              #桶(饼)
            FrontURL = "res/nan/1"
        elif self.m_nType == 2 :            #条
            FrontURL = "res/nan/2"
        elif self.m_nType == 3 :            #万
            FrontURL = "res/nan/3"
        elif self.m_nType == 4 :            #字牌
            FrontURL = "res/nan/4"
        self.img = bm
        self.imageID = self.m_nType * 10 + self.m_nNum    #牌自己图像编号 ID
        FrontURL = FrontURL + str(self.m_nNum)#URL 地址
        FrontURL = FrontURL + ".png"
        self["width"] = 51                  #麻将牌方块的宽度
        self["height"] = 67                 #麻将牌方块的高度
        self["text"] = str(self.imageID) + ".png"
        self.setFront(False)
        #self.MoveTo(100, 100)
        self.bind("<ButtonPress>",btn_MouseDown)
        self.cardID = 0
    def __cmp__(self, other):
```

```
        return cmp(self.imageID, other.imageID)
    def setFront(self, b):               #是否显示牌正面
        self.m_bFront = b
        if (b == True):
            self["image"] = self.img #显示牌正面图片
        else:
            self["image"] = back     #显示背面图片"bei.jpg"
    def MoveTo(self, x1, y1):            #移到指定(x1, y1)位置
        self.place(x = x1, y = y1)
        self.x = x1                      #牌的坐标
        self.y = y1
    def getX(self):
        return self.x
    def getY(self):
        return self.y
    def getImageID(self):                #牌自己图像编号 ID
        return imageID
# ------------------------------------ Card end
```

12.4.2 设计游戏主程序

导入包及相关的类:

```
from tkinter import *
import random
from threading import Timer
import time
import operator
import winsound      #声音模块
from tkinter.messagebox import *
```

创建窗口对象,imgs 存储麻将图片

```
win = Tk()                                   #创建窗口对象
win.title("两人麻将 -- 夏敏捷")              #设置窗口标题
win.geometry("995x750")
imgs = []                                    #存储麻将的正面图片
back = PhotoImage(file = 'res\\bei.png')     #存储牌背面图片
m_aCards = []                                #存储所有 136 张麻将牌的列表
playersCard = [[],[]]                        #记录 2 个牌手拿到的牌
playersOutCard = [[],[]]                     #记录 2 个牌手出过的牌
k = 0                                        #记录已发出牌的个数
m_LastCard = None                            #用户是否选过牌
PlayerSelectCard = None                      #用户选中的牌
MyTurn = True                                #轮到玩家出牌(游戏开始玩家先出牌)
```

实例化“吃牌”“碰牌”“胡牌”“摸牌”按钮,由于还未发牌,所以这些按钮均设置为无效。

```
#功能按钮
Get_btn = Button(win,text = "摸牌", command = OnBtnGet_Click )
Peng_btn = Button(win,text = "碰牌",command = OnBtnChi_Click )
Chi_btn = Button(win,text = "吃牌", command = OnBtnChi_Click )
Out_btn = Button(win,text = "出牌", command = OnBtnOut_Click )
Win_btn = Button(win,text = "胡牌", width = 70,height = 27)

Win_btn.place(x = 500,y = 600,width = 70,height = 27)
Chi_btn.place(x = 600,y = 600,width = 70,height = 27)
Peng_btn.place(x = 700,y = 600,width = 70,height = 27)
Out_btn.place(x = 800,y = 600,width = 70,height = 27)
Get_btn.place(x = 900,y = 600,width = 70,height = 27)
#Get_btn.pack_forget()                          #隐藏 button
#Get_btn["state"] = DISABLED                    #摸牌按钮无效
Peng_btn["state"] = DISABLED                    #碰牌按钮无效
Chi_btn["state"] = DISABLED                     #吃牌按钮无效
Out_btn["state"] = DISABLED                     #出牌按钮无效
Win_btn["state"] = DISABLED                     #和牌按钮无效
BeginGame()                                     #开始游戏,玩家先出牌
win.mainloop()
```

BeginGame()函数加载 136 张麻将牌到舞台,同时重置游戏,完成洗牌功能即随机交换 m_aCards 中的两张牌。并将 136 张麻将牌背面显示在舞台上,设置两家 26 张初始麻将牌的位置。

```
def BeginGame():                        #开始游戏,玩家先出牌
    MyTurn  =  True
    LoadCards()                         #加载 136 张麻将牌到舞台
    random.shuffle(m_aCards)            #洗牌操作,将列表中元素打乱,洗牌目的
    ResetGame()                         #发初始 26 张牌给玩家和计算机
```

LoadCards()创建 136 张麻将牌,并将牌添加到游戏舞台和 m_aCards 列表(数组)中。

```
def LoadCards():                                #加载 136 张麻将牌到舞台
    for m_nType in range(1,4):                  #1 -- 3 代表饼条万
        for num in range(1,10):                 #1 -- 9
            #根据牌的类型及编号来设置牌文件的路径及文件名
            if m_nType == 1 :                   #桶(饼)
                FrontURL  =  "res/nan/1"
            elif m_nType ==  2 :                #条
                FrontURL  =  "res/nan/2"
            elif m_nType ==  3 :                #万
                FrontURL  =  "res/nan/3"
            FrontURL  =  FrontURL  +  str(num)  #URL 地址
            FrontURL  =  FrontURL  +  ".png"
            imgs.append(PhotoImage(file = FrontURL))
            for n in range(1,5):                #1 - 4,每种牌 4 张
```

```
                card = Card(m_nType, num,imgs[len(imgs) - 1],win) #创建"饼条万"牌
                #card.MoveTo(100 + num * 60,100 + m_nType * 80)
                m_aCards.append(card)                              #将牌添加到列表(数组)
    cardtype = 4                                                   #字牌
    for num in range(1,8):                                         #1—7,7 种字牌
        FrontURL = "res/nan/4"
        FrontURL = FrontURL + str(num)                             #URL 地址
        FrontURL = FrontURL + ".png"
        imgs.append(PhotoImage(file = FrontURL))
        for n in range(1,5):                                       #每种牌 4 张
            card = Card(cardtype, num,imgs[len(imgs) - 1],win)     #创建字牌
            #card.MoveTo(100 + num * 60,100 + 4 * 80)
            #card["state"] = DISABLED
            m_aCards.append(card)                                  #将牌添加到列表(数组)
```

ResetGame()首先在洗牌操作后,将 136 张麻将牌背面显示在舞台上,并完成发牌功能。发给两家的 26 张麻将牌,并设置 26 张初始麻将牌的位置。

```
def ResetGame():                               #发给两家 26 张麻将牌
    playersCard[0] = []                        #玩家手中的牌
    playersCard[1] = []                        #计算机手中的牌
    for n in range(0,len(m_aCards)):           #重新设置 136 牌在场景中的位置
        m_aCards[n].x = 90 + 20 * (n % 34)
        m_aCards[n].y = 170 + 55 * (n - n % 34)/34
        m_aCards[n].MoveTo(m_aCards[n].x, m_aCards[n].y)
        #m_aCards[n].setComponentZOrder(m_aCards[n], n)
        m_aCards[n].setFront(False)            #显示麻将牌背面
    #开始发牌
    ShiftCards()
    m_LastCard = None                          #上次用户所选择的卡片
    playersOutCard[0] = []                     #玩家出过的牌
    playersOutCard[1] = []                     #计算机出过的牌
```

ShiftCards()发给两家的 26 张麻将牌,每人发完 13 张牌以后,需要调用 sortPoker2(cards)按花色理手中的牌。

```
def ShiftCards():
    global k
    for k in range(0,26):                  #发牌,设置最初发的 26 张的麻将牌的位置
          Shift(k)
    print("玩家按花色理手中的牌")
    sortPoker2(playersCard[0])             #玩家按花色理手中的牌
    print("计算机按花色理手中的牌")
    sortPoker2(playersCard[1])             #计算机按花色理手中的牌
    OuterPlayerNum = 0                     #出牌人数为 0
    k = 26                                 #发牌数量
```

Shift()发牌函数设置最初 26 张麻将牌的位置。同时对发给玩家自己的麻将牌加上"<ButtonPress>"事件监听，当鼠标单击麻将牌时，系统将调用 btn_MouseDown 事件函数。对发给玩家的对家(计算机)的麻将牌则不需要侦听。

```
def Shift(k):                                    #设置每张麻将牌位置
    #global k
    #print ('running',k)
    i = k%2
    j = (k-k%2)/2
    if i==0 :                                    #玩家自己
        m_aCards[k].setFront( True )             #显示麻将牌正面
        m_aCards[k].MoveTo(80 + 55 * j, 500)
        #监听每张麻将牌,当鼠标单击麻将牌时,系统将调用 btn_MouseDown
        m_aCards[k].bind("<ButtonPress>",btn_MouseDown)
    elif i==1 :                                  #玩家的对家(计算机)
        m_aCards[k].MoveTo(80 + 55 * j, 80)
        m_aCards[k].setFront(True)               #显示麻将牌正面
    playersCard[(k%2)].append(m_aCards[k])       #按顺序存储到记录 2 个牌手的牌的数组
```

sortPoker2(ArrayList cards)按花色理玩家手中的牌 cards。由于 imageID 按照花色编号的，所以可以按照 imageID 大小排序就可以了。

```
def sortPoker2(cards):              #按花色理牌手手中的牌
    n=len(cards)                    #元素(牌)的个数
    #排序
    cards.sort(key=operator.attrgetter('imageID'))
    print("排序后")
    for index in range(0,n):        #重新设置各张牌在场景中的位置
        print(cards[index].imageID)
        newx=90 + 55 * index
        y=cards[index].getY()
        cards[index].MoveTo(newx, y)
        cards[index].cardID=index
```

玩家手中的牌可以响应鼠标单击，当用户点选麻将牌时，系统将调用 btn_MouseDown 事件函数。event.widget 可以获取用户点选的麻将牌对象，将此牌上移 20 像素。如果已经选过牌，则还需要将已经选过的牌下放 20 像素。

```
#当用户点选麻将牌时,系统自动调用此函数
def btn_MouseDown(event):          #鼠标单击按下事件函数
    global m_LastCard,PlayerSelectCard
    if event.widget["state"]==DISABLED:
       return
    if(event.widget.m_bFront ==False):
       return
    #找到相应的麻将牌对象
```

```
        card = event.widget              # event.widget 获取触发事件的对象
        card.y -= 20
        card.place(x = event.widget.x, y = event.widget.y)
        if(m_LastCard == None):          # 未选过的牌
            m_LastCard = card
            PlayerSelectCard = card
        else:                            # 已经选过的牌
            m_LastCard.MoveTo(m_LastCard.getX(), m_LastCard.getY() + 20)      # 下移 20 像素
            m_LastCard = card
            PlayerSelectCard = card
```

以下是 4 个按钮的单击事件处理。

"摸牌"按钮单击事件中，将 m_aCards[k]牌移动到玩家牌所在位置，并按花色排序理牌。调用 ComputerCardNum(playersCard[0])计算玩家手中各种牌型的数量并判断出是否和牌。如果和牌则游戏结束。

```
    def OnBtnGet_Click():                           # 摸牌按钮事件
        global k
        global playersCard, MyTurn
        # 玩家按花色理手中的牌
        m_aCards[k].MoveTo(90 + 55 * 13, 500)
        m_aCards[k].setFront(True)                  # 显示麻将牌正面
        print("玩家手中牌 1111", len(playersCard[0]))
        playersCard[0].append(m_aCards[k])          # 第 14 张牌
        # 监听第 14 张牌
        m_aCards[k].bind("<ButtonPress>", btn_MouseDown)
        print("玩家手中牌 2222", len(playersCard[0]))
        sortPoker2(playersCard[0])                  # 按顺序存储到记录牌手的牌的数组
        result1 = ComputerCardNum(playersCard[0])   # 计算手中各种牌型的数量,判断和牌
        if(result1):                                # 和牌了
            Win_btn["state"] = NORMAL
            showinfo(title = "恭喜", message = "玩家 Win!")
            return                                  # 玩家不需要再出牌
        k = k + 1                                   # 下一张要摸的牌在 m_aCards 索引号
        Out_btn["state"] = NORMAL                   # 出牌按钮有效
        Chi_btn["state"] = DISABLED                 # 吃牌按钮无效
        Peng_btn["state"] = DISABLED                # 碰牌按钮无效
        Get_btn["state"] = DISABLED                 # 摸牌按钮无效
        MyTurn = True
```

"出牌"按钮单击事件中，将被选中的牌 PlayerSelectCard 移到左侧，并从 playersCard[0]中删除被选中的牌 PlayerSelectCard。并轮到计算机出牌，ComputerOut()实现计算机智能出牌。

```
    def OnBtnOut_Click():
        global MyTurn
        global PlayerSelectCard, m_LastCard, MyTurn
        print("出牌")
```

```
    if(MyTurn == False):                             #没轮到自己出牌
        return
    if(PlayerSelectCard == None):                    #还没选择出的牌
        showinfo(title = "提示",message = "还没选择出的牌")
        return
    print(PlayerSelectCard)
    if not(PlayerSelectCard == None):
        Out_btn["state"] = DISABLED                  #出牌按钮无效
        playersOutCard[0].append(PlayerSelectCard);
        PlayerSelectCard.x = len(playersOutCard[0]) * 25 - 25; #移动被选中的牌
        PlayerSelectCard.y = 420;
        PlayerSelectCard.MoveTo(PlayerSelectCard.x, PlayerSelectCard.y);
        #outCardOrder(playersOutCard[0]);             #整理玩家出的牌 Z 轴深度
        #玩家牌减少
        print(PlayerSelectCard.cardID)
        del(playersCard[0][PlayerSelectCard.cardID])
        #playersCard[0].remove(PlayerSelectCard);
        m_LastCard = None
        PlayerSelectCard = None
        MyTurn  =  False
        Out_btn["state"] = DISABLED
        ComputerOut()                                #计算机智能出牌
        fun2()                                       #游戏顺序逻辑控制
```

对于碰吃牌,这里不再区分处理,仅仅将对家的牌加入玩家自己 playersCard[0]列表(数组)中。对玩家自己 playersCard[0]记录的牌进行排序达到理牌目的。最后计算手中各种牌型的数量,判断是否和牌,如果和牌则"出牌"按钮无效,否则"出牌"按钮出现,玩家选择牌后可以出牌。

```
#对于碰吃牌,这里不再区分处理
def OnBtnChi_Click():                        #吃牌按钮单击事件
    global MyTurn
    card = playersOutCard[1][len(playersOutCard[1]) - 1];
    card.MoveTo(90  +  55  *  13, 500);
    card.setFront( True );                   #显示麻将牌正面
    playersCard[0].append(card);             #第 14 张牌
    #监听第 14 张牌
    #card.bind("<ButtonPress>",btn_MouseDown)
                                             #不绑定事件,则可以防止此牌被玩家再次出
    print("碰吃的牌是" ,card.imageID)
    sortPoker2(playersCard[0]);          #按顺序存储到记录玩家牌手的牌的列表(数组)中
    result1 = ComputerCardNum(playersCard[0]); #计算手中各种牌型的数量,判断和牌
    if(result1):                             #和牌了
        Win_btn["state"] = NORMAL
        Out_btn["state"] =  DISABLED         #出牌按钮无效
        showinfo(title = "恭喜",message = "玩家 Win!")
        return                               #玩家不需要再出牌
```

```
        Out_btn["state"] = NORMAL              # 出牌按钮有效
        Get_btn["state"] = DISABLED            # 摸牌按钮无效
        Chi_btn["state"] = DISABLED            # 吃牌按钮无效
        Peng_btn["state"] = DISABLED           # 碰牌按钮无效
        MyTurn = True
```

fun2()实现游戏过程出牌顺序控制逻辑。游戏中有两个牌手，一个玩家自己(0号牌手)，一个计算机(1号牌手)。当玩家出牌后，自动调用 ComputerOut()实现计算机智能出牌，这时又轮到玩家出牌，需要判断计算机出的牌玩家是否可以吃碰牌，如果可以则吃碰按钮有效。

```
def fun2():                                        # 出牌顺序控制
    MyTurn = True                                  # 轮到玩家出牌
    Get_btn["state"] = NORMAL                      # 摸牌按钮有效
    if(len(playersOutCard[1])> 0):
        # 取计算机出的牌，即最后一张
        card = playersOutCard[1][len(playersOutCard[1]) - 1]
        # 判断计算机出的牌玩家是否可以吃碰
        if(canPeng(playersCard[0],card)):          # 玩家是否可以碰牌
            Peng_btn["state"] = NORMAL             # 碰牌按钮有效
        if (canChi(playersCard[0],card)):          # 玩家是否可以吃牌
            Chi_btn["state"] = NORMAL              # 吃牌按钮有效
        # 不能吃碰则只能直接摸牌
        if ( not canChi(playersCard[0],card)and not canPeng(playersCard[0],card)):
            Peng_btn["state"] = DISABLED
            Chi_btn["state"] = DISABLED
            #OnBtnGet_Click() ;                     # 直接摸牌
    else:                                          # 计算机没出过牌直接摸牌
        Get_btn["state"] = NORMAL                  # 摸牌按钮有效
```

为了达到不能吃碰的情况下自动摸牌，不需玩家单击“摸牌”按钮后才摸牌，可以将上面的“直接摸牌”行注释取消掉，就可以减少让玩家摸牌的麻烦，但是当可以吃碰选择的话，这时还是可以让玩家选择“摸牌”按钮的，因为玩家可以放弃“吃碰”。

ComputerOut(Order:int)实现计算机智能出牌，首先将 m_aCards[k]牌移动到对家(计算机)牌所在位置，并按花色排序理牌。调用 ComputerCardNum(playersCard[0])计算手中各种牌型的数量并判断出是否和牌。如果和牌则游戏结束，否则调用 ComputerCard(playersCard[1])智能出牌。

```
def ComputerOut():                                  # 计算机智能出牌
    global k,MyTurn
    # 对家(计算机)摸牌
    m_aCards[k].MoveTo(90 + 55 * 13, 80);
    m_aCards[k].setFront( True );                   # 显示麻将牌正面
    playersCard[1].append(m_aCards[k]);             # 第 14 张牌
    result1 = ComputerCardNum(playersCard[1]); # 计算计算机手中各种牌型的数量，判断和牌
    if(result1):                                    # 和牌了
        showinfo(title = "遗憾",message = "计算机 Win!")
```

```
            return;                           # 对家(计算机)不需要再出牌
        i = ComputerCard(playersCard[1]); # 智能出牌
        #i = 0;                            # 总是出第一张牌,没有智能出牌
        card = playersCard[1][i]
        del(playersCard[1][i])
        #加到计算机出过牌的数组
        playersOutCard[1].append(card)
        #outCardOrder(playersOutCard[1]); # 整理出过的牌,Z 轴深度问题
        card.setFront( True );             # 显示麻将牌正面
        playSound(card)                    # 根据计算机出牌选择声音文件播放
        #计算机按花色理手中的牌
        sortPoker2(playersCard[1]);
        card.x = len(playersOutCard[1]) * 25 - 25;
        card.y = 10;
        card.MoveTo(card.x, card.y);
        k = k + 1                          # 发过牌的总数
        MyTurn = True                      # 轮到玩家
```

playSound(card)实现播放牌对应的声音文件。

```
def playSound(card):
    #music = "res/sound/二条.wav";
    #根据牌的类型及编号来设置牌文件的路径及文件名
    music = "res/sound/" + toChineseNumString(card.m_nNum);
    if card.m_nType == 1:  # 筒(饼)
        music += "柄.wav";
    elif card.m_nType == 2: # 条
        music += "条.wav";
    elif card.m_nType == 3: # 万
        music += "万.wav";
    elif card.m_nType == 4: # 字牌
        music = "res/sound/give.wav";
    winsound.PlaySound(music, winsound.SND_FILENAME)
```

由于声音文件命名是汉字如“一万.mp3”“二万.mp3”，所以在计算机出牌时，toChineseNumString(n:int)将牌面的数字转换成汉字。

```
def toChineseNumString(n):
    if n == 1 :
        music = "一"
    elif n == 2:
        music = "二"
    elif n == 3 :
        music = "三"
    elif n == 4:
```

```
        music = "四"
    elif n == 5 :
        music = "五"
    elif n == 6:
        music = "六"
    elif n == 7 :
        music = "七"
    elif n == 8:
        music = "八"
    elif n == 9 :
        music = "九"
    return music
```

在和牌算法中需要计算每种花色麻将牌的数量以及每种牌型的数量，ComputerCardNum(cards)根据 cards 计算出数据按和牌的数据结构存入 paiArray 中，调用和牌算法类中 Win(paiArray)判断是否和牌。

```
def ComputerCardNum(cards):                          #玩家手中牌 playersCard[0]
    #计算手中各种牌型的数量
    paiArray = [[0,0,0,0,0,0,0,0,0,0],
                [0,0,0,0,0,0,0,0,0,0],
                [0,0,0,0,0,0,0,0,0,0],
                [0,0,0,0,0,0,0,0,0,0]]
    print("玩家手中牌",len(cards))
    for i in range(0,14):
        card = cards[i]
        if(card.imageID > 10 and card.imageID < 20):  #饼
                paiArray[0][0] += 1
                paiArray[0][card.imageID - 10] += 1
        if(card.imageID > 20 and card.imageID < 30):  #条
                paiArray[1][0] += 1
                paiArray[1][card.imageID - 20] += 1
        if(card.imageID > 30 and card.imageID < 40):  #万
                paiArray[2][0] += 1
                paiArray[2][card.imageID - 30] += 1
        if(card.imageID > 40 and card.imageID < 50):  #字
                paiArray[3][0] += 1
                paiArray[3][card.imageID - 40] += 1
    print(paiArray)
    hu = huMain()                                    #和牌算法类
    result = hu.Win(paiArray)                        #是否和牌判断
    return result
```

本两人麻将游戏还有许多地方需要完善，例如碰吃牌功能，需要记录哪几张牌“吃”和“碰”，这几张牌不能再出，这当然可以通过在 Card 类里增加 Selected 属性真假来记录是否

用于“吃”和“碰”。这样玩家如果选择出牌时判断 Selected 属性真假就可以知道是否能出。还有“杠”的处理，本游戏没有考虑，读者可以进一步去完善。游戏运行界面如图 12-3 所示。



图 12-3　两人麻将游戏运行界面

第 13 章　单机版五子棋

13.1　单机版五子棋游戏简介

五子棋是一种家喻户晓的棋类游戏，它的多变吸引了无数的玩家。下面来介绍单机版五子棋程序。本章五子棋游戏程序为一简易五子棋，棋盘为 15×15，黑子先落。可以右击鼠标来悔棋，可以无限制悔棋直到棋盘无棋子。在每次下棋子前，先判断该处有无棋子，有则不能落子，超出边界不能落子。任何一方有达到横向、竖向、斜向、反斜向连到 5 个棋子则胜利。本章五子棋游戏运行界面如图 13-1 所示。

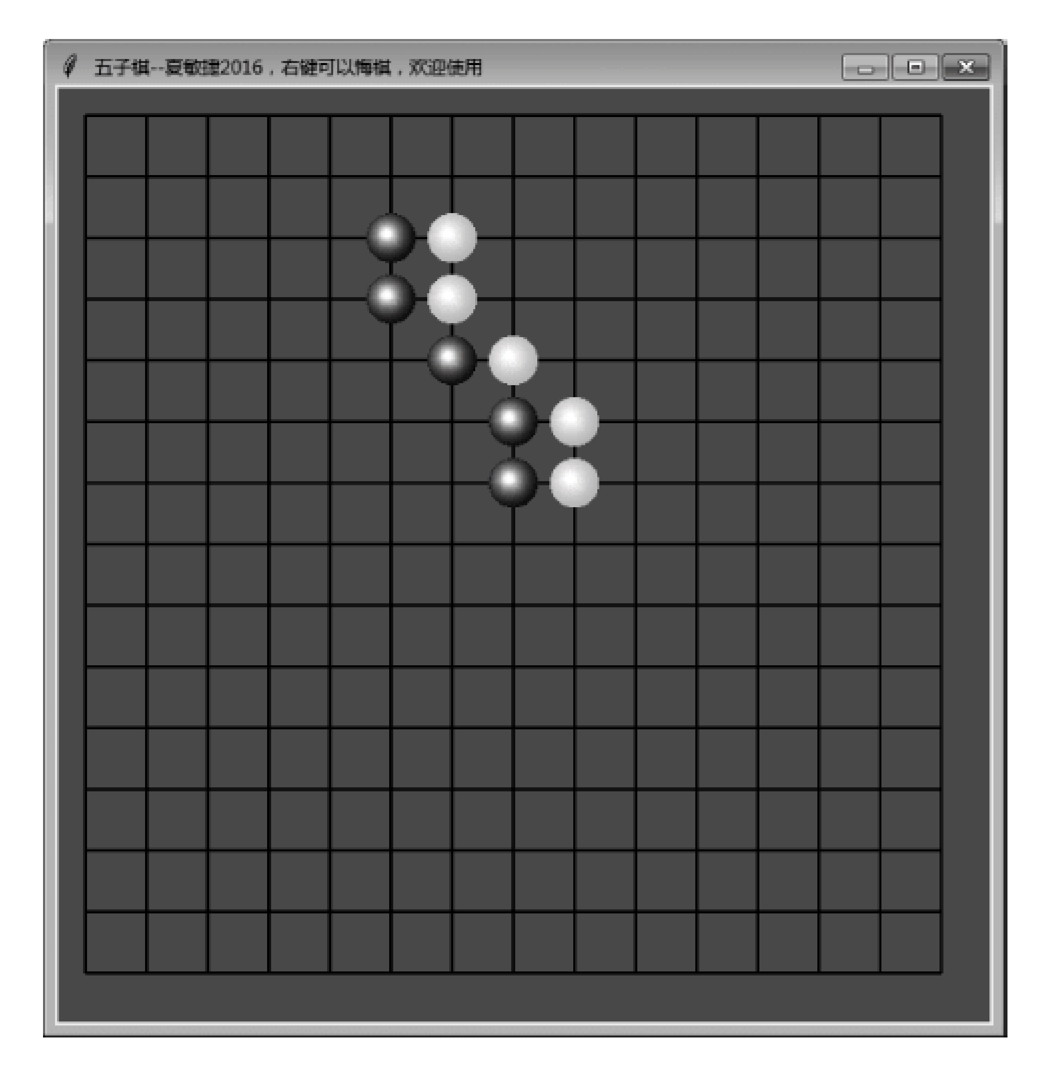


图 13-1　五子棋游戏运行界面

13.2　五子棋设计思想

在下棋过程中，为了保存下过的棋子的信息，使用列表 map。map[x][y]存储棋盘(x，y)处棋子信息，如果 0 代表黑子，1 代表白子。

整个游戏运行时，在鼠标单击事件中判断单击位置是否合法，即不能在已有棋的位置单击，也不能超出游戏棋盘边界，如果合法则将此位置信息加入到 map 列表和 back 列表(用于悔棋)，同时调用 checkWin(x，y)判断游戏的输赢。

13.3 关键技术

本游戏关键技术是判断输赢的算法。对于算法具体实现大致分为以下几个部分：

✍判断 X=Y 轴上是否形成五子连珠。

✍判断 X=－Y 轴上是否形成五子连珠。

✍判断 X 轴上是否形成五子连珠。

✍判断 Y 轴上是否形成五子连珠。

以上四种情况只要任何一种成立，那么就可以判断输赢。

```
def win_lose():#输赢判断
    #扫描整个棋盘,判断是否连成五颗
    a = str(turn)
    print ("a = ",a)
    for i in range(0,11):#0 -- 10
        #判断 X = Y 轴上是否形成五子连珠
        for j in range(0,11):#0 -- 10
            if map[i][j] == a and map[i + 1][j + 1] == a and map[i + 2][j + 2] == a
                                 and map[i + 3][j + 3] == a and map[i + 4][j + 4] == a :
                print("X = Y 轴上形成五子连珠")
                return True
    for i in range(4,15):#4 To 14
        #判断 X = -Y 轴上是否形成五子连珠
        for j in range(0,11):#0 -- 10
            if map[i][j] == a and map[i - 1][j + 1] == a and map[i - 2][j + 2] == a
                                 and map[i - 3][j + 3] == a and map[i - 4][j + 4] == a :
                print("X = -Y 轴上形成五子连珠")
                return True
    for i in range(0,15):#0 -- 14
        #判断 Y 轴上是否形成五子连珠
        for j in range(4,15):#4 To 14
            if map[i][j] == a and map[i][j - 1] == a and map[i][j - 2] == a
                                 and map[i][j - 3] == a and map[i][j - 4] == a :
                print("Y 轴上形成五子连珠")
                return True
    for i in range(0,11):#0 -- 10
        #判断 X 轴上是否形成五子连珠
        for j in range(0,15):#0 -- 14
            if map[i][j] == a and map[i + 1][j] == a and map[i + 2][j] == a
                                 and map[i + 3][j] == a and map[i + 4][j] == a :
                print("X 轴上形成五子连珠")
                return True
    return False
```

判断输赢实际上不用扫描整个棋盘，如果能得到刚下的棋子位置(x, y)，就不用扫描整个棋盘，而仅仅在此棋子附近横竖斜方向均判断一遍即可。

checkWin(x,y)判断这个棋子是否和其他的棋子连成 5 子即输赢判断。它是以(x,y)

为中心横向、纵向、斜方向的判断来统计相同个数实现。

例如以水平方向(横向)判断为例,以(x, y)为中心计算水平方向棋子数量时,首先向右最多4个位置,如果同色则count加1。然后向左最多4个位置,如果同色则count加1。统计完成后如果count >=5则说明水平方向连成五子。其他方向同理。每个方向判断前因为下子处(x, y)还有己方一个,所以count初始值为1。

```
def checkWin(x,y):
    flag = False
    count = 1     #保存共有相同颜色多少棋子相连
    color = map[x][y]
    #通过循环来做棋子相连的判断
    #横向的判断
    #判断横向是否有 5 个棋子相连,特点是纵坐标相同,即 map[x][y]中 y 值是相同
    i = 1
    while color == map[x + i][y] :#向右统计
         count = count + 1
         i = i + 1
    i = 1
    while color == map[x - i][y] :#向左统计
         count = count + 1
         i = i + 1
    if count >= 5 :
        flag = True
    #纵向的判断
    i2 = 1
    count2 = 1
    while color == map[x][y + i2]:
        count2 = count2 + 1
        i2 = i2 + 1
    i2 = 1
    while color == map[x][y - i2]:
        count2 = count2 + 1
        i2 = i2 + 1
    if count2 >= 5:
        flag = True
    #斜方向的判断(右上 + 左下)
    i3 = 1
    count3 = 1
    while color == map[x + i3][y - i3]:
        count3 = count3 + 1
        i3 = i3 + 1
    i3 = 1
    while color == map[x - i3][y + i3]:
        count3 = count3 + 1
        i3 = i3 + 1
    if count3 >= 5:
        flag = True
    #斜方向的判断(右下 + 左上)
```

```
    i4 = 1
    count4 = 1
    while color == map[x + i4][y + i4]:
        count4 = count4 + 1
        i4 = i4 + 1
    i4 = 1
    while color == map[x - i4][y - i4]:
        count4 = count4 + 1
        i4 = i4 + 1
    if count4 >= 5:
        flag = True
    return flag
```

本程序中每下一步棋子，调用 checkWin(x,y)函数判断是否已经连成五子，如果返回 True，则说明已经连成五子，显示输赢结果对话框。

13.4 程序设计的步骤

1. 主程序

定义含两个棋子图片的列表 imgs，创建 Window 窗口对象 root，初始化游戏地图 map，绘制 15×15 游戏棋盘，最后绑定 Canvas 画布的鼠标左键和右键单击事件，最后 mainloop()方法是进入窗口的主循环，也就是显示窗口。

```
from tkinter import *
from tkinter.messagebox import *
imgs = [PhotoImage(file = 'D:\\python\\bmp\\BlackStone.gif'),
PhotoImage(file = 'D:\\python\\bmp\\WhiteStone.gif')]
turn = 0                              #0 黑方,1 白方,黑方先走
map = [[" "for y in range(15)]for x in range(15)]
root = Tk()                           #创建 Window 窗口对象 root
root.title(" 五子棋 -- 夏敏捷")
back = []                             #用于悔棋,保存下过棋子的图形对象 id 及位置坐标
cv = Canvas(root, bg = 'green', width = 610, height = 610)
drawQiPan()
cv.bind("<Button-1>", callback)       #绑定鼠标左键事件,下棋功能
cv.bind("<Button-3>", huiqi)          #绑定鼠标右键事件,悔棋功能
cv.pack()
root.mainloop()                       #显示窗口
```

2. 走棋函数

鼠标单击事件中判断单击位置是否合法，即不能再已有棋的位置单击，也不能超出游戏棋盘边界，如果合法则将此位置信息记录到 map 列表(数组)中，最后是本游戏关键输赢判断。程序中调用 checkWin(x,y)函数判断输赢。判断四种情况下是否连成五子，返回 True 或 False。根据当前走棋方 turn 的值(0 黑方，1 白方)，得出谁赢。

```
def callback(event):                    #走棋
    global turn
    #print ("clicked at", event.x, event.y,turn)
    x = (event.x)//40                   #换算棋盘坐标
    y = (event.y)//40
    print ("clicked at", x, y,turn)
    if map[x][y]!= " ":
       showinfo(title = "提示",message = "已有棋子")
    else:
        img1 =  imgs[turn]
        id = cv.create_image((x * 40 + 20,y * 40 + 20),image = img1)
        back.append((id,x,y))           #保存下过的棋子的图形对象 id 及位置坐标,便于删除
        cv.pack()
        map[x][y] = str(turn)
        print_map()                     #输出 map 地图
        if checkWin(x,y):               #win_lose() == True:
            if turn == 0 :
                showinfo(title = "提示",message = "黑方你赢了")
            else:
                showinfo(title = "提示",message = "白方你赢了")
        #换下一方走棋
        if turn == 0 :
            turn = 1
        else:
            turn = 0
```

假如需要悔棋功能,实现也很简单。定义一个新列表 back,用来保存下过的棋子的所画的图形对象 id 和棋盘坐标。悔棋时仅仅需要从保存下过棋子的列表 back 中移除最后一项,即得到刚走的棋子的图形对象 id。使用 Canvas 画布删除图形对象功能就可以将刚刚绘制的棋子图像不显示出来。达到悔棋目的。

悔棋可以采用鼠标右键事件实现。

```
def huiqi(event):               #悔棋
    global turn
    if len(back) == 0:
        showinfo(title = "提示",message = "已没有任何棋子了!!")
        return
    m = back.pop()
    id = m[0]                   #即得到刚走的棋子的图形对象 id
    x = m[1]
    y = m[2]
    map[x][y] = ' '             #修改地图信息,' '代表此处无棋子
    cv.delete(id)               #删除棋子
    #换上一方走棋
    if turn == 0 :
        turn = 1
    else:
        turn = 0
```

3. 画棋盘

drawQiPan()画 15×15 的五子棋棋盘。

```
def drawQiPan():#画棋盘
    for i in range(0,15):
        cv.create_line(20,20 + 40 * i,580,20 + 40 * i,width = 2)
    for i in range(0,15):
        cv.create_line(20 + 40 * i,20,20 + 40 * i,580,width = 2)
    cv.pack()
```

4. 输出走棋信息

print_map()输出列表 map 中保存走棋信息。

```
def print_map():          #输出 map 地图
    for i in range(0,15):#0 -- 14
       for j in range(0,15):#0 -- 14
           print (map[i][j],end = ' ')
       print ('w')
```

游戏结束画面如图 13-2 所示。本章设计是单机版五子棋,只能在一台计算机上轮下,后面章节会在此基础上实现网络版五子棋游戏。

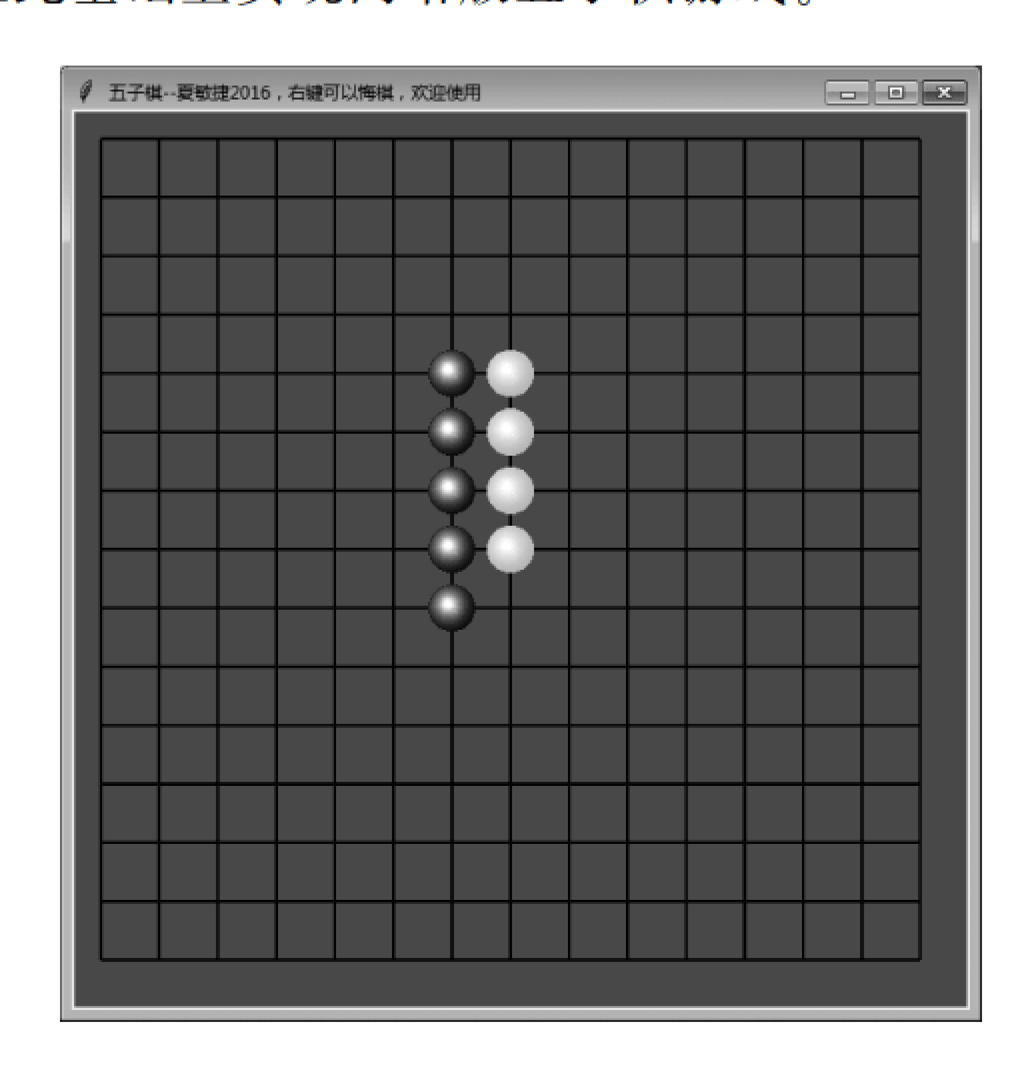




图 13-2　五子棋游戏黑方赢的运行界面

第 14 章　网络五子棋

14.1　网络五子棋游戏简介

本章介绍建立基于 UDP 的 Socket 编程方法来制作网络五子棋程序。网络五子棋采用 C/S 架构，分为服务器端和客户端。服务器端运行界面如图 14-1 所示，游戏时服务器端首先启动，当客户端连接后，服务器端可以走棋。

用户根据提示信息，轮到自己下棋才可以在棋盘上落子，同时下方标签会显示对方的走棋信息，服务器端用户通过“退出游戏”按钮可以结束游戏。

客户端运行界面如图 14-2 所示，需要输入服务器 IP 地址（这里采用默认地址本机地址），如果正确且服务器启动则可以“连接”服务器。连接成功后客户端用户根据提示信息，轮到自己下棋才可以在棋盘上落子，同样可以通过“退出游戏”按钮结束游戏。

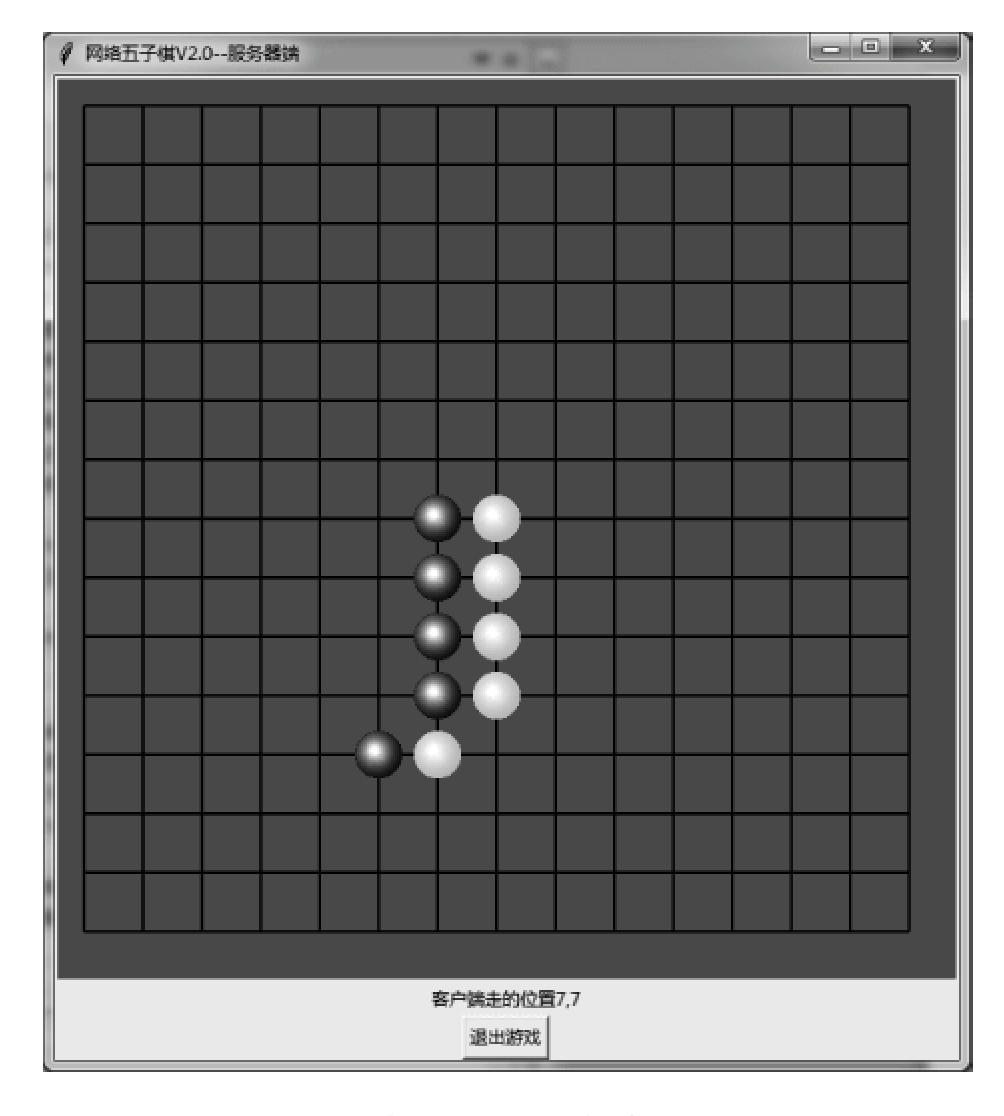


图 14-1　网络五子棋游戏服务器界面

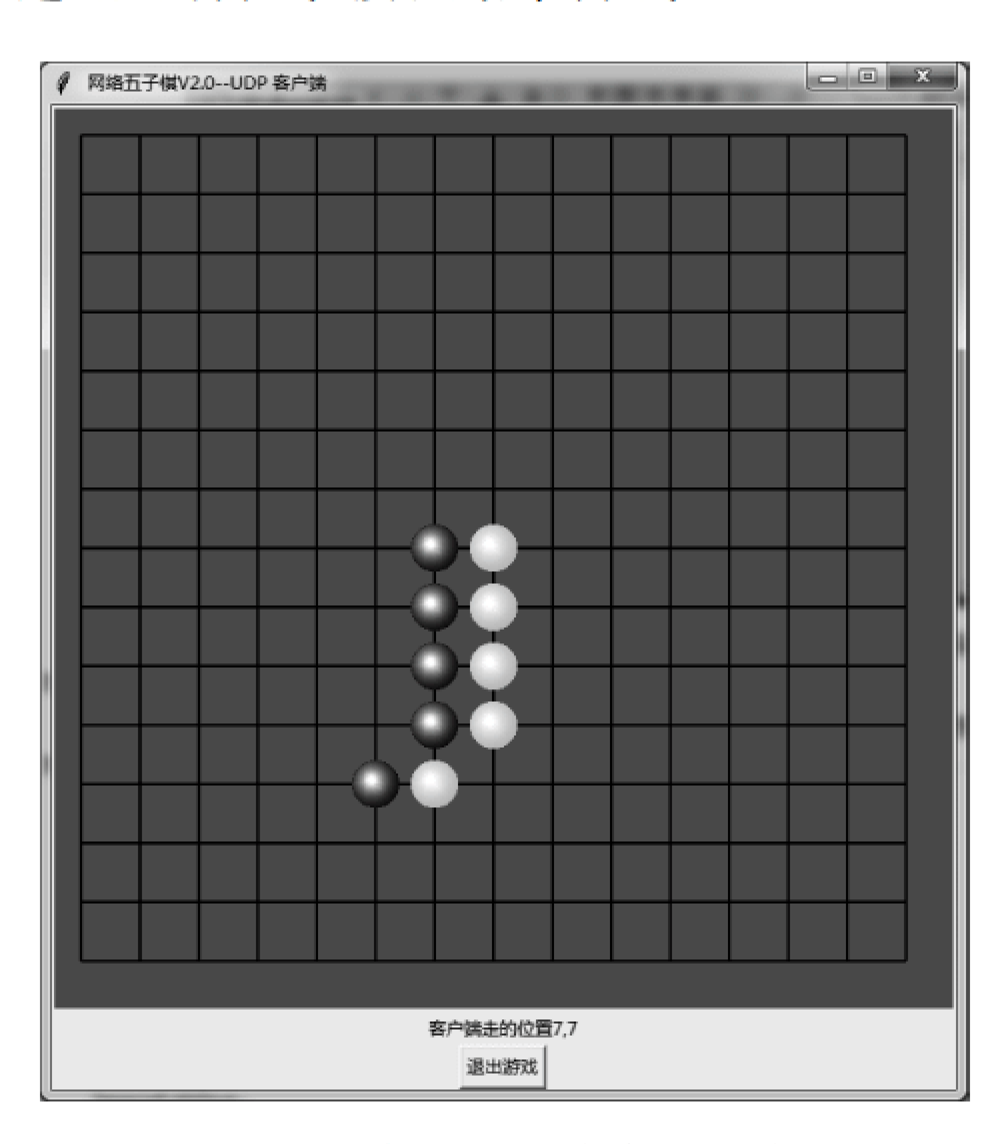


图 14-2　网络五子棋游戏客户端界面

14.2　通 信 协 议

网络五子棋游戏设计的难点在于与对方需要通信。这里使用了面向非连接的 Socket 编程。Socket 编程用于开发 C/S 结构程序，在这类应用中，客户端和服务器端通常需要先

建立连接,然后发送和接收数据,交互完成后需要断开连接。本章的通信采用基于 UDP 的 Socket 编程实现。这里虽然两台计算机不分主次,但设计时假设一台做服务器端(黑方),等待其他人加入。其他人想加入的时候输入服务器端主机的 IP。为了区分通信中传送的是“输赢信息”“下的棋子位置信息”“结束游戏”等,在发送信息的首部加上标识。因此定义了如下协议:

1) move|下的棋子位置坐标(x,y)

例如:“move|7,4”表示对方下子位置坐标(7,4)。

2) over|哪方赢的信息

例如:“over |黑方你赢了”表示黑方赢了。

3) exit |

表示对方离开了,游戏结束。

4) join|

连接服务器。

当然可以根据程序功能增加协议,例如悔棋、文字聊天等协议,本程序没有设计“悔棋”、“文字聊天”功能,所以没定义相应的协议。读者可以自己完善程序。

程序中根据接收的信息当然都是字符串,通过字符串. split("|")获取消息类型(move、join、exit 或者 over),从中区分出“输赢信息 over”,“下的棋子位置信息 move”等,代码如下:

```
def receiveMessage():                        #接收消息函数
    global s
    while True:
        #接收客户端发送的消息
        global addr
        data, addr = s.recvfrom(1024)
        data = data.decode('utf-8')
        a = data.split("|")                  #分割数据
        if not data:
            print('client has exited!')
            break
        elif a[0] == 'join':                 #连接服务器请求
            print('client 连接服务器!')
            label1["text"] = 'client 连接服务器成功,请你走棋!'
        elif a[0] == 'exit':                 #对方退出信息
            print('client 对方退出!')
            label1["text"] = 'client 对方退出,游戏结束!'
        elif a[0] == 'over':                 #对方赢信息
            print('对方赢信息!')
            label1["text"] = data.split("|")[0]
            showinfo(title="提示",message=data.split("|")[1] )
        elif a[0] == 'move':                 #客户端走的位置信息,如 move|7,4
            print('received:',data,'from',addr)
            p = a[1].split(",")
            x = int(p[0]);
            y = int(p[1]);
            print(p[0],p[1])
```

```
            label1["text"] = "客户端走的位置" + p[0] + p[1]
            drawOtherChess(x,y)                    #画对方棋子
    s.close()
```

掌握通信协议后,以及单机版五子棋知识就可以开发网络五子棋了。

14.3 服务器端程序设计的步骤

1. 主程序

定义含两个棋子图片的列表 imgs,创建 Window 窗口对象 root,初始化游戏地图 map,绘制 15×15 游戏棋盘,添加显示提示信息的标签 Label,绑定 Canvas 画布的鼠标和按钮左键单击事件。

同时创建 UDP 通信服务器端的 SOCKET,绑定在 8000 端口,启动线程接收客户端的消息 receiveMessage(),最后窗口 root.mainloop()方法是进入窗口的主循环,也就是显示窗口。

```
from tkinter import *
from tkinter.messagebox import *
import socket
import threading
import os

root = Tk()
root.title("网络五子棋 V2.0 -- 服务器端")
#五子棋 -- 夏敏捷 2016 - 2 - 11
imgs = [PhotoImage(file = 'D:\\python\\bmp\\BlackStone.gif'),
        PhotoImage(file = 'D:\\python\\bmp\\WhiteStone.gif')]
turn = 0                                   #轮到哪方走棋,0 黑方 1 是白方
Myturn = - 1                               #保存自己的角色, - 1 表示还没确定下来
map = [[" "," "," "," "," "," "," "," "," "," "," "," "," "," "," "]for y in range(15)]
cv = Canvas(root, bg = 'green', width = 610, height = 610)
drawQiPan()                                #绘制 15 * 15 游戏棋盘
cv.bind("<Button-1>", callpos)
cv.pack()
label1 = Label(root,text = "服务器端....")  #显示提示信息
label1.pack()
button1 = Button(root,text = "退出游戏")    #按钮
button1.bind("<Button-1>", callexit)
button1.pack()
#创建 UDP SOCKET
s = socket.socket(socket.AF_INET,socket.SOCK_DGRAM)
s.bind(('localhost',8000))
addr = ('localhost',8000)
startNewThread()                           #启动线程接收客户端的消息 receiveMessage();
root.mainloop()
```

2. 退出函数

退出游戏按钮单击事件代码很简单，仅仅发送一个"exit|"命令协议消息，最后调用 os._exit(0)结束程序。

```
def callexit(event):#退出
    pos = "exit|"
    sendMessage(pos)
    os._exit(0)
```

3. 走棋函数

鼠标单击事件中，完成走棋功能，判断单击位置是否合法，即不能在已有棋的位置单击，也不能超出游戏棋盘边界，如果合法则将此位置信息记录到 map 列表(数组)中。

同时由于网络对战，第一次走棋时还要确定自己的角色(白方还是黑方)，而且还要判断是否轮到自己走棋。这里使用两个变量 Myturn、turn 解决。

```
Myturn = -1            #保存自己的角色
```

Myturn 是-1 表明还没确定下来，第一次走棋时修改。

turn 保存轮到谁走棋，如果 turn 是 0 轮到黑方，turn 是 1 轮到白方。

最后是本游戏关键输赢判断。程序中调用 win_lose()函数判断输赢。判断四种情况下是否连成五子，返回 True 或 False。根据当前走棋方 turn 的值(0 黑方，1 白方)，得出谁赢。

自己走完后，当然轮到对方走棋。

```
def callpos(event):                              #走棋
    global turn
    global Myturn
    if Myturn == -1:                             #第一次确定自己的角色(白方还是黑方)
        Myturn = turn
    else:
        if(Myturn!= turn):
            showinfo(title = "提示",message = "还没轮到自己走棋")
            return
    #print ("clicked at", event.x, event.y,turn)
    x = (event.x)//40                            #换算棋盘坐标
    y = (event.y)//40
    print ("clicked at", x, y,turn)
    if map[x][y]!= " ":
       showinfo(title = "提示",message = "已有棋子")
    else:
        img1 =  imgs[turn]
        cv.create_image((x * 40 + 20,y * 40 + 20),image = img1)     #画自己棋子
        cv.pack()
        map[x][y] = str(turn)
        pos = str(x) + "," + str(y)
        sendMessage("move|" + pos)
```

```
        print("服务器走的位置",pos)
        label1["text"] = "服务器走的位置" + pos
        #输出输赢信息
        if win_lose() == True:
            if turn == 0 :
                showinfo(title = "提示",message = "黑方你赢了")
                sendMessage("over|黑方你赢了")
            else:
                showinfo(title = "提示",message = "白方你赢了")
                sendMessage("over|白方你赢了")
        #换下一方走棋
        if turn == 0 :
            turn = 1
        else:
            turn = 0
```

4. 画对方棋子

轮到对方走棋子后，在自己的棋盘上根据 turn 知道对方角色，根据从 socket 获取对方走棋坐标(x,y)，从而画出对方棋子。画出对方棋子后，同样换下一方走棋。

```
def drawOtherChess(x,y):#画对方棋子
        global turn
        img1 =  imgs[turn]
        cv.create_image((x * 40 + 20,y * 40 + 20),image = img1)
        cv.pack()
        map[x][y] = str(turn)
        #换下一方走棋
        if turn == 0 :
            turn = 1
        else:
            turn = 0
```

5. 画棋盘

drawQiPan()画 15×15 的五子棋棋盘。

```
def drawQiPan():#画棋盘
    for i in range(0,15):
        cv.create_line(20,20 + 40 * i,580,20 + 40 * i,width = 2)
    for i in range(0,15):
        cv.create_line(20 + 40 * i,20,20 + 40 * i,580,width = 2)
    cv.pack()
```

6. 输赢判断

win_lose()从 4 个方向扫描整个棋盘，判断是否连成五颗。

```
def win_lose():#输赢判断
    #扫描整个棋盘,判断是否连成五颗
```

```
        a = str(turn)
        print ("a = ",a)
        for i in range(0,11):#0 -- 10
            #判断 X= Y 轴上是否形成五子连珠
            for j in range(0,11):#0 -- 10
                if map[i][j] == a and map[i + 1][j + 1] == a and map[i + 2][j + 2] == a
                        and map[i + 3][j + 3] == a and map[i + 4][j + 4] == a :
                    print("X= Y 轴上形成五子连珠")
                    return True
        for i in range(4,15):#4 To 14
            #判断 X= -Y 轴上是否形成五子连珠
            for j in range(0,11):#0 -- 10
                if map[i][j] == a and map[i - 1][j + 1] == a and map[i - 2][j + 2] == a
                        and map[i - 3][j + 3] == a and map[i - 4][j + 4] == a :
                    print("X= -Y 轴上形成五子连珠")
                    return True
        for i in range(0,15):#0 -- 14
            #判断 Y 轴上是否形成五子连珠
            for j in range(4,15):#4 To 14
                if map[i][j] == a and map[i][j - 1] == a and map[i][j - 2] == a
                        and map[i][j - 3] == a and map[i][j - 4] == a :
                    print("Y 轴上形成五子连珠")
                    return True
        for i in range(0,11):#0 -- 10
            #判断 X 轴上是否形成五子连珠
            for j in range(0,15):#0 -- 14
                if map[i][j] == a and map[i + 1][j] == a and map[i + 2][j] == a
                        and map[i + 3][j] == a and map[i + 4][j] == a :
                    print("X 轴上形成五子连珠")
                    return True
        return False
```

7. 输出 map 地图

主要是显示当前棋子信息。

```
    def print_map():#输出 map 地图
        for j in range(0,15):#0 -- 14
            for i in range(0,15):#0 -- 14
                print (map[i][j],end = ' ')
            print ('w')
```

8. 接收消息

本程序关键部分就是接收消息 data,从 data 字符串. split("|")中分割出消息类型(move、join、exit 或者 over)。如果是'join',是客户端连接服务器请求;如果是'exit',是对方客户端退出信息;如果是'move ',是客户端走的位置信息;如果是'over ',是对方客户端赢的信息。这里重点是处理对方走棋信息如“move|7,4”,通过字符串. split(",")分割出(x,y)坐标。

```
def receiveMessage():
    global s
    while True:
        #接收客户端发送的消息
        global addr
        data, addr = s.recvfrom(1024)
        data = data.decode('utf-8')
        a = data.split("|")                               #分割数据
        if not data:
            print('client has exited!')
            break
        elif a[0] == 'join':                              #连接服务器请求
            print('client 连接服务器!')
            label1["text"] = 'client 连接服务器成功,请你走棋!'
        elif a[0] == 'exit':                              #对方退出信息
            print('client 对方退出!')
            label1["text"] = 'client 对方退出,游戏结束!'
        elif a[0] == 'over':                              #对方赢信息
            print('对方赢信息!')
            label1["text"] = data.split("|")[0]
            showinfo(title="提示",message=data.split("|")[1] )
        elif a[0] == 'move':                              #客户端走的位置信息"move|7,4"
            print('received:',data,'from',addr)
            p = a[1].split(",")
            x = int(p[0]);
            y = int(p[1]);
            print(p[0],p[1])
            label1["text"] = "客户端走的位置" + p[0] + p[1]
            drawOtherChess(x,y)                           #画对方棋子
    s.close()
```

9. 发送消息

发送消息代码很简单,仅仅调用 socket 的 sendto 函数,就可以把按协议写的字符串信息发出。

```
def sendMessage(pos):      #发送消息
    global s
    global addr
    s.sendto(pos.encode(),addr)
```

10. 启动线程接收客户端的消息

```
#启动线程接收客户端的消息
def startNewThread():
        #启动一个新线程来接收客户器端的消息
        #thread.start_new_thread(function,args[,kwargs])函数原型,
        #其中 function 参数是将要调用的线程函数,args 是传递给线程函数的参数,它必须是
个元组类型,而 kwargs 是可选的参数
```

```
    #receiveMessage 函数不需要参数,就传一个空元组
    thread = threading.Thread(target = receiveMessage,args = ())
    thread.setDaemon(True);
    thread.start();
```

至此就完成服务器端程序设计。图 14-3 是服务器端走棋过程打印的输出信息。网络五子棋客户端程序设计基本与服务器端代码相似,主要区别在消息处理上。

```
C:\Windows\py.exe
client 连接服务器!
clicked at 5 11 0
a= 0
a= 0
服务器走的位置 5,11
received: 6,11 from ('127.0.0.1', 49358)
6 11
a= 1
a= 1
clicked at 6 10 0
a= 0
a= 0
服务器走的位置 6,10
received: 7,10 from ('127.0.0.1', 49358)
7 10
a= 1
a= 1
clicked at 6 9 0
a= 0
a= 0
服务器走的位置 6,9
received: 7,9 from ('127.0.0.1', 49358)
7 9
a= 1
a= 1
```

图 14-3　走棋过程打印的输出信息

14.4　客户端程序设计的步骤

1. 主程序

定义含两个棋子图片的列表 imgs,创建 Window 窗口对象 root,初始化游戏地图 map,绘制 15×15 游戏棋盘,添加显示提示信息的标签 Label,绑定 Canvas 画布的鼠标和按钮左键单击事件。

同时创建 UDP 通信客户端的 SOCKET,这里不指定端口会自动绑定某个空闲端口,由于是客户端 SOCKET 需要指定服务器端的 IP 和端口号,并发出连接服务器端请求。

启动线程接收服务器端的消息 receiveMessage(),最后窗口 root.mainloop()方法是进入窗口的主循环,也就是显示窗口。

```
from tkinter import *
from tkinter.messagebox import *
import socket
import threading
import os
root = Tk()
```

```
root.title("网络五子棋 V2.0 -- UDP 客户端")
imgs = [PhotoImage(file = 'D:\\python\\bmp\\BlackStone.gif'),
                    PhotoImage(file = 'D:\\python\\bmp\\WhiteStone.gif')]
turn = 0
Myturn = -1
map = [[" "," "," "," "," "," "," "," "," "," "," "," "," "," "," "]for y in range(15)]
cv = Canvas(root, bg = 'green', width = 610, height = 610)
drawQiPan()
cv.bind("<Button-1>", callback)
cv.pack()
label1 = Label(root,text = "客户端....")
label1.pack()
button1 = Button(root,text = "退出游戏")
button1.bind("<Button-1>", callexit)
button1.pack()
#创建 UDP SOCKET
s = socket.socket(socket.AF_INET,socket.SOCK_DGRAM)
port = 8000                  #服务器端口
host = 'localhost'           #服务器地址'192.168.0.101
pos = 'join|'                #"连接服务器"命令
sendMessage(pos);            #发送连接服务器请求
startNewThread()             #启动线程接收服务器端的消息 receiveMessage();
root.mainloop()
```

2. 退出函数

退出游戏按钮单击事件代码很简单,仅仅发送一个"exit|"命令协议消息,最后调用 os._exit(0)结束程序。

```
def callexit(event):#退出
    pos = "exit|"
    sendMessage(pos)
    os._exit(0)
```

3. 走棋函数

功能同服务器端,仅仅是提示信息不同。

```
def callback(event): #走棋
    global turn
    global Myturn
    if Myturn == -1: #第一次确定自己的角色(白方还是黑方)
        Myturn = turn
    else:
        if(Myturn!= turn):
            showinfo(title = "提示",message = "还没轮到自己走棋")
            return
    #print ("clicked at", event.x, event.y,turn)
```

```
        x = (event.x)//40               #换算棋盘坐标
        y = (event.y)//40
        print ("clicked at", x, y,turn)
        if map[x][y]!= " ":
            showinfo(title = "提示",message = "已有棋子")
        else:
            img1 =  imgs[turn]
            cv.create_image((x * 40 + 20,y * 40 + 20),image = img1)
            cv.pack()
            map[x][y] = str(turn)
            pos = str(x) + "," + str(y)
            sendMessage("move|" + pos)
            print("客户端走的位置",pos)
            label1["text"] = "客户端走的位置" + pos
            #输出输赢信息
            if win_lose() == True:
                if turn == 0 :
                    showinfo(title = "提示",message = "黑方你赢了")
                    sendMessage("over|黑方你赢了")
                else:
                    showinfo(title = "提示",message = "白方你赢了")
                    sendMessage("over|白方你赢了")
            #换下一方走棋
            if turn == 0 :
                turn = 1
            else:
                turn = 0
```

4. 画棋盘

drawQiPan()画 15×15 的五子棋棋盘。

```
def drawQiPan():        #画棋盘
    for i in range(0,15):
        cv.create_line(20,20 + 40 * i,580,20 + 40 * i,width = 2)
    for i in range(0,15):
        cv.create_line(20 + 40 * i,20,20 + 40 * i,580,width = 2)
    cv.pack()
```

5. 输赢判断

win_lose()从 4 个方向扫描整个棋盘，判断是否连成五颗。功能同服务器端，代码没有区别，代码省略了。

6. 接收消息

接收消息 data，从 data 字符串. split("|")中分割出消息类型(move、join、exit 或者 over)。功能同服务器端没有区别，仅仅没是'join'消息类型，因为客户端是连接服务器，而服务器不会连接客户端。所以少了一个'join'消息类型判断。

```
def receiveMessage():                        #接收消息
    global s
    while True:
        data = s.recv(1024).decode('utf-8')
        a = data.split("|")                  #分割数据
        if not data:
            print('server has exited!')
            break
        elif a[0] == 'exit':                 #对方退出信息
            print('对方退出!')
            label1["text"] = '对方退出,游戏结束!'
        elif a[0] == 'over':                 #对方赢信息
            print('对方赢信息!')
            label1["text"] = data.split("|")[0]
            showinfo(title = "提示",message = data.split("|")[1] )
        elif a[0] == 'move':                 #服务器走的位置信息
            print('received:',data)
            p = a[1].split(",")
            x = int(p[0]);
            y = int(p[1]);
            print(p[0],p[1])
            label1["text"] = "服务器走的位置" + p[0] + p[1]
            drawOtherChess(x,y)              #画对方棋子,函数代码同服务器端
    s.close()
```

7. 发送消息

发送消息代码很简单,仅仅调用 socket 的 sendto 函数,就可以把按协议写的字符串信息发出。

```
def sendMessage(pos):        #发送消息
    global s
    s.sendto(pos.encode(),(host,port))
```

8. 启动线程接收客户端的消息

```
#启动线程接收端的消息
def startNewThread():
        #启动一个新线程来接收服务器端的消息
        #thread.start_new_thread(function,args[,kwargs])函数原型,
        #其中 function 参数是将要调用的线程函数,args 是传递给线程函数的参数,它必须是
个元组类型,而 kwargs 是可选的参数
        #receiveMessage 函数不需要参数,就传一个空元组
        thread = threading.Thread(target = receiveMessage,args = ())
        thread.setDaemon(True);
        thread.start();
```

至此就完成客户端程序设计。

第 15 章　扫 雷 游 戏

15.1　游 戏 介 绍

扫雷游戏主区域由很多个方块组成。游戏开始时，系统会随机在若干方块中布下地雷。使用鼠标左键随机单击一个方块，方块即被打开并显示出方块中的数字；方块中数字则表示其周围的 8 个方块中有多少雷；如果点开的方块为空白块(0)，即其周围有 0 颗雷，则其周围方块自动打开；如果其周围还有空白块(0)，则会引发连锁反应。如果方块下有雷的，单击右键即可标记有雷(插上红旗)；如果再次右击该方块则取消标记。如果单击有雷方块则失败。其程序运行界面如图 15-1 所示。当用户点开所有无雷方块，并把有雷的方块作上标记，则游戏成功。游戏成功界面如图 15-2 所示。如果失败可以单击 File 菜单中 New 命令重新开始新游戏。

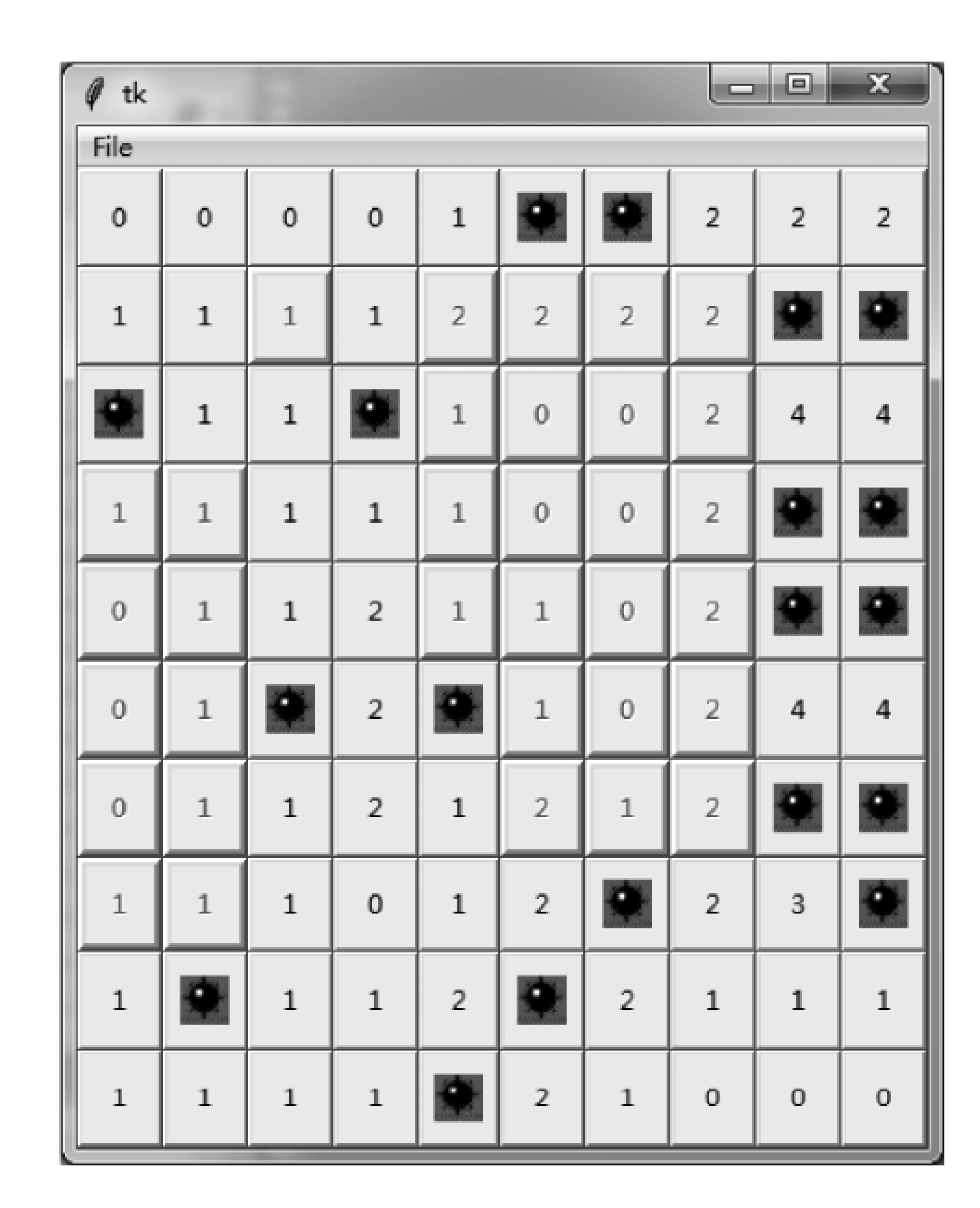


图 15-1　扫雷游戏运行及失败界面

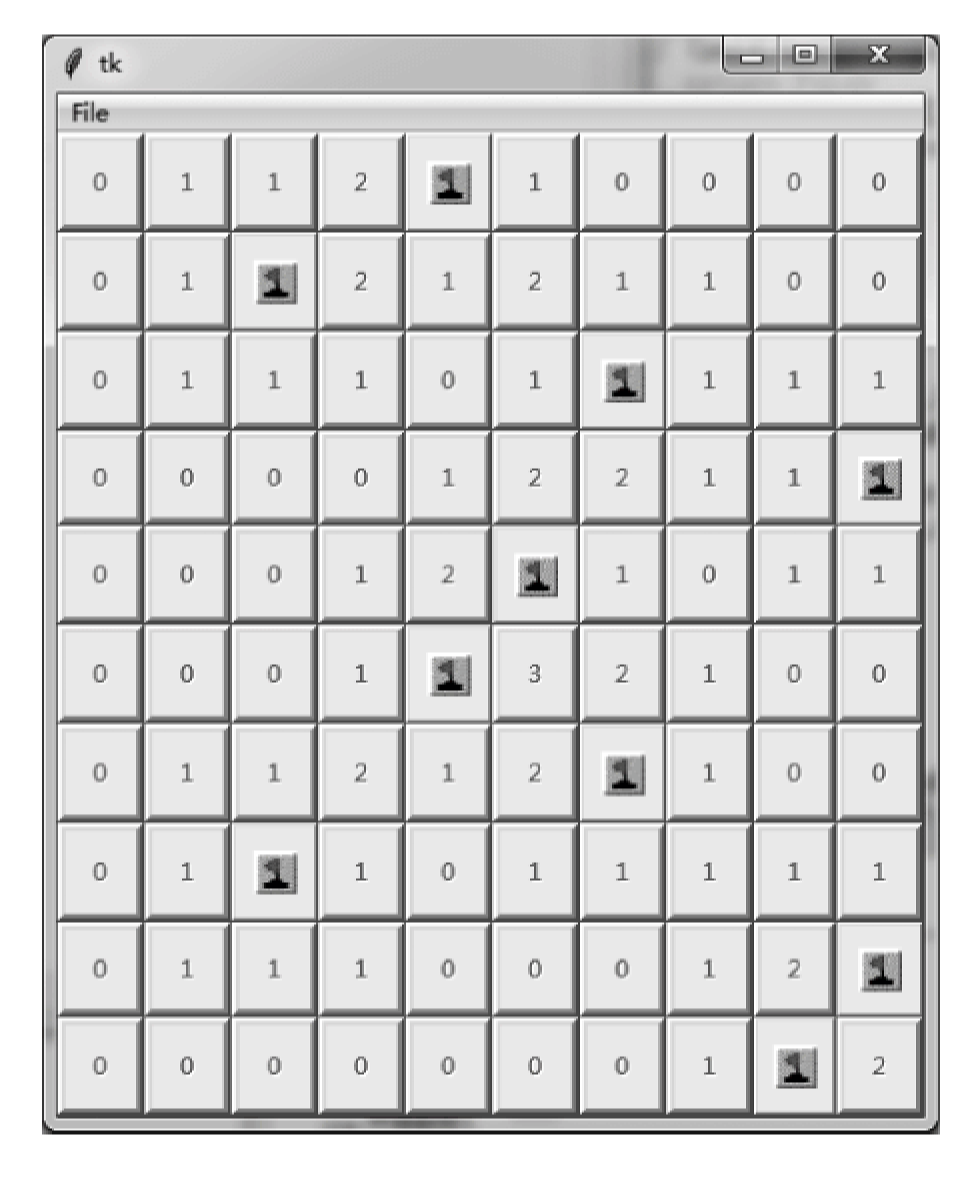




图 15-2　扫雷游戏成功界面

15.2　程序设计的思路

游戏主区域由很多个方块组成，这些方块可以由按钮控件列表（数组）实现。为编程方便此处使用了一个二维按钮列表 buttongroups[][]，每个按钮元素代表一个方块。按钮['text']属性保存其周围的 8 个方格有雷的个数。

方块状态通过方块按钮['state']和['text']属性来识别，如果方块被翻开，按钮控件变成无效，其['state']属性＝DISABLED，成为无效按钮。如果方块被插上红旗，其按钮['text']属性＝"X"，表示这个位置插上红旗。

雷的位置信息采用 items 列表存储。items[r][c]存储第 r 行 c 列的地雷信息，items[r][c]存储 1 为有雷，0 为无雷。

15.3　关 键 技 术

1. grid()方式布局雷块按钮控件

Frame 里 grid()方式布局雷块按钮控件，grid()方式采用类似表格的结构组织控件，使用起来非常灵活。grid 采用行列确定位置，行列交汇处为一个单元格。每一列中，列宽由这一列中最宽的单元格确定。每一行中，行高由这一行中最高的单元格决定。组件（控件）并不是充满整个单元格的，你可以指定单元格中剩余空间的使用。你可以空出这些空间，也可以在水平或竖直或两个方向上填满这些空间。你可以连接若干个相临单元格为一个更大空间，这一操作被称作跨越。

使用 grid()布局的通用格式为：

WidgetObject.grid(参数，…)

grid()布局参数如表 15-1 所示。

表 15-1　grid()布局参数

名　　称	描　　述	取 值 范 围
column	组件所置单元格的列号	自然数(起始默认值为 0,而后累加)
columnspan	从组件所置单元格算起在列方向上的跨度	自然数(起始默认值为 0)
ipadx，ipady	组件内部在 x(y)方向上填充的空间大小,默认单位为像素,可选单位为 c(厘米)、m(毫米)、i(英寸)、p(打印机的点,即 1/27 英寸),用法为在值后加以上一个后缀既可	非负浮点数(默认值为 0.0)
padx，pady	组件外部在 x(y)方向上填充的空间大小,默认单位为像素,可选单位为 c(厘米)、m(毫米)、i(英寸)、p(打印机的点,即 1/27 英寸),用法为在值后加以上一个后缀既可	非负浮点数(默认值为 0.0)
row	组件所置单元格的行号	自然数(起始默认值为 0)
rowspan	从组件所置单元格算起在行方向上的跨度	自然数(起始默认值为 0)
sticky	组件紧靠所在单元格的某一边角	“n”，“s”，“w”，“e”，“nw”，“sw”，“se”，“ne”，“center”(默认为”center”)

例如：

```
self.buttongroups[r][c].grid(row = r,column = c,sticky = (W,E,N,S))
```

则是指定 self.buttongroups[r][c]按钮在第 r 行 c 列的位置,并且是四个方向都对齐。具体 grid()方式布局雷块按钮控件代码如下：

```
def createWidgets(self):
  self.rowconfigure(self.model.height,weight = 1)
  self.columnconfigure(self.model.width,weight = 1)
  self.buttongroups = [[Button(self,height = 1,width = 2) for i in range(self.model.width)]
            for j in range(self.model.height)]
  for r in range(self.model.width):
    for c in range(self.model.height):
      self.buttongroups[r][c].grid(row = r,column = c,sticky = (W,E,N,S))
      self.buttongroups[r][c].bind('<Button - 1>',self.clickevent)      #左键事件
      self.buttongroups[r][c].bind('<Button - 3>',self.Rightclickevent) #右键事件
      self.buttongroups[r][c]['padx'] = r
      self.buttongroups[r][c]['pady'] = c
```

2. 无雷方块拓展(对于周围无雷的空白块)

对于无雷方块拓展,首先判断该方块是否为空白块(其相邻的 8 个方块都不是雷块),如果是则向这相邻的 8 个方块进行递归拓展,直到不可拓展为止。

```
def recureshow(self,r,c):
  if 0<=r<=self.model.height-1 and 0<=c<=self.model.width-1:
    if model.checkValue(r,c,0) and self.buttongroups[r][c]['state']==NORMAL and model.
countValue(r,c,1)==0:                                        #本身不是雷且周围雷数是零
      self.buttongroups[r][c]['state']=DISABLED              #无效按钮
      self.buttongroups[r][c]['bd']=4                        #边框为4个像素
      self.buttongroups[r][c]['disabledforeground']='red'    #前景色为红色
      self.buttongroups[r][c]['text']='0'
      #递归翻开周围8个button
      self.recureshow(r-1,c-1)
      self.recureshow(r-1,c)
      self.recureshow(r-1,c+1)
      self.recureshow(r,c-1)
      self.recureshow(r,c+1)
      self.recureshow(r+1,c-1)
      self.recureshow(r+1,c)
      self.recureshow(r+1,c+1)
    elif model.countValue(r,c,1)!=0:                         #仅仅本身翻开
      self.buttongroups[r][c]['text']=model.countValue(r,c,1)
      self.buttongroups[r][c]['state']=DISABLED
      self.buttongroups[r][c]['bd']=4                        #边框为4个像素
      self.buttongroups[r][c]['disabledforeground']='red'    #前景色为红色
  else:
    pass
```

15.4 程序设计的步骤

1. 设计数据类 Model

self.items 主要存储所有方块所在(r,c)位置的雷信息,有雷为1,无雷为0。countValue(self,r,c,value)统计某个位置(r,c)周围8个位置中值为value的个数,如果value=1则是统计周围8个位置中雷的个数。

```
class Model:
  def __init__(self,row,col):
    self.width=col                                             #列数
    self.height=row                                            #行数
    self.items=[[0 for c in range(col)] for r in range(row)]   #所有方块初始为无雷
  def setItemValue(self,r,c,value):
    """
    设置某个位置(r,c)的值为value
    """
    self.items[r][c]=value;
  def checkValue(self,r,c,value):
    """
    检测某个位置的值是否为value
    """
```

```
        if self.items[r][c] == value :
            return True
        else:
            return False
    def countValue(self,r,c,value):
        """
        统计某个位置(r,c)周围 8 个位置中,值为 value 的个数
        """
        count = 0
        if r - 1 >= 0 and c - 1 >= 0:
            if self.items[r - 1][c - 1] == 1:count += 1
        if r - 1 >= 0 and c >= 0:
            if self.items[r - 1][c] == 1:count += 1
        if r - 1 >= 0 and c + 1 <= self.width - 1:
            if self.items[r - 1][c + 1] == 1:count += 1
        if c - 1 >= 0:
            if self.items[r][c - 1] == 1:count += 1
        if c + 1 <= self.width - 1 :
            if self.items[r][c + 1] == 1:count += 1
        if r + 1 <= self.height - 1 and c - 1 >= 0:
            if self.items[r + 1][c - 1] == 1:count += 1
        if r + 1 <= self.height - 1 :
            if self.items[r + 1][c] == 1:count += 1
        if r + 1 <= self.height - 1 and c + 1 <= self.width - 1:
            if self.items[r + 1][c + 1] == 1:count += 1
        return count
```

2. 设计 Mines 类

继承 Frame 的 Mines 类,实现显示游戏方块,无雷的方块区域拓展。完成标记地雷和输赢判断功能。

```
class Mines(Frame):
    def __init__(self,m,master = None):
        Frame.__init__(self,master)
        self.model = m
        self.initmine()
        self.grid()
        self.createWidgets()        #产生 model.width * model.height 个按钮组件
    def createWidgets(self):
        #top = self.winfo_toplevel()
        #top.rowconfigure(self.model.height * 2,weight = 1)
        #top.columnconfigure(self.model.width * 2,weight = 1)
        self.rowconfigure(self.model.height,weight = 1)
        self.columnconfigure(self.model.width,weight = 1)
        self.buttongroups = [[Button(self, height = 1, width = 2) for i in range(self.model.
width)]
                    for j in range(self.model.height)]
```

```
        for r in range(self.model.width):
            for c in range(self.model.height):
                self.buttongroups[r][c].grid(row = r,column = c,sticky = (W,E,N,S))
                self.buttongroups[r][c].bind('<Button - 1 >',self.clickevent)       #左键事件
                self.buttongroups[r][c].bind('<Button - 3 >',self.Rightclickevent) #右键事件
                self.buttongroups[r][c]['padx'] = r
                self.buttongroups[r][c]['pady'] = c
```

showall(self)函数将地图中所有雷标识出来。

```
def showall(self):
    for r in range(model.height):
        for c in range(model.width):
            self.showone(r,c)
def showone(self,r,c):
    if model.checkValue(r,c,0):
        self.buttongroups[r][c]['text'] = model.countValue(r,c,1)
    else:
        self.buttongroups[r][c]['text'] = 'Q'
        self.buttongroups[r][c]['image'] = mineImage
```

recureshow(self,r,c)实现(r，c)坐标点周围无雷的方块区域拓展。

```
def recureshow(self,r,c):
    .....见前文
```

按钮的鼠标左键单击事件中,首先获取行列坐标(r ，c),判断(r ，c)此处是否是雷,是雷,所有雷都显示出来,游戏结束。不是雷,递归翻开周围雷数是零的方块按钮。最后检测是否胜利。

```
def clickevent(self,event):
    """
    左键单击事件
    """
    r = int(str(event.widget['padx']))
    c = int(str(event.widget['pady']))
    if model.checkValue(r,c,1):                  #是雷
        self.showall()                           #是雷,所有都显示出来,游戏结束
    else:                                        #不是雷
        self.recureshow(r,c)                     #递归翻开周围雷数是零的方块按钮
        if(self.Victory()):                      #检测是否胜利
            showinfo(title = "提示",message = "你赢了")
```

按钮的鼠标右键单击事件中,首先获取行列坐标(r ，c),判断(r ，c)此处是否已标记被插上红旗图案,是则取消红旗标记图案,显示问号标记图案。未标记过红旗,标记是雷,显示旗帜。最后检测是否胜利,因为把所有的雷标记出来也是胜利。

```
def Rightclickevent(self,event):
    """
    右键单击事件
    """
    r = int(str(event.widget['padx']))
    c = int(str(event.widget['pady']))
    if(self.buttongroups[r][c]['text'] == "X"):          #已标记被插上红旗,则取消标记
        self.buttongroups[r][c]['image'] = askImage
    else:
        self.buttongroups[r][c]['image'] = flagImage     #自己标记是雷,显示旗帜图形
        self.buttongroups[r][c]['text'] = "X"
    if(self.Victory()):                                  #检测是否胜利
        showinfo(title = "提示",message = "你赢了")
```

Victory()实现胜利判断并处理。

```
def Victory(self):      #检测是否胜利
    for r in range(model.height):
        for c in range(model.width):
            #没翻开且未标示旗帜,则未成功
            if (self.buttongroups[r][c]['state'] == NORMAL and self.buttongroups[r][c]['text']!=
"X"):
                return False
            #不是雷却误标示为雷,则也未成功
            if (model.checkValue(r,c,0) and self.buttongroups[r][c]['text'] == "X"):
                return False
    return True
```

initmine(self)实现埋雷,每行埋(1,height/width)区间随机数量的雷。

```
def initmine(self):
    """
    埋雷,每行埋(1,height/width)区间随机数量的雷
    """
    n = random.randint(1,model.height/model.width)
    for r in range(model.height):
        for i in range(n):
            rancol = random.randint(0,model.width - 1)
            model.setItemValue(r,rancol,1)
```

initmine(self)以数字形式显示埋雷信息。

```
def printf(self):
    print ('地图')
    for r in range(model.height):
        for c in range(model.width):
            print (model.items[r][c],end = " ")
        print ('')
```

3. 设计游戏主逻辑

初始化 10 行 10 列游戏区域的 model，存储雷的信息，将 model 传入继承 Frame 的 Mines 类，实现显示游戏方块。并添加含"New"和"Exit"命令项的菜单 menu 到窗口中。

```
# - * - coding: utf - 8 - * -
import random
import sys
from tkinter import *
from tkinter.messagebox import *
def new():                                                    #重新开始游戏
  global m
  m.grid_remove()
  global model
  model = Model(10,10)
  m = Mines(model,root)
  m.printf()
  pass
# ————————————————————————————————————————————————
if _name_ == '_main_':
  model = Model(10,10)
  root = Tk()
  mineImage = PhotoImage(file = 'D:\\python \mine.gif')
  flagImage = PhotoImage(file = 'D:\\python\\flag.gif')
  askImage = PhotoImage(file = 'D:\\python\\\ask.gif')
  # menu
  menu  =  Menu(root)
  root.config(menu = menu)
  filemenu  =  Menu(menu)
  menu.add_cascade(label = "File", menu = filemenu)
  filemenu.add_command(label = "New",command = new)           #"New"命令项
  filemenu.add_separator()
  filemenu.add_command(label = "Exit", command = root.quit)   #" Exit "命令项
  #Mines
  m = Mines(model,root)
  m.printf()
  root.mainloop()
```

至此完成扫雷游戏。

第 16 章　中 国 象 棋

中国象棋是一种家喻户晓的棋类游戏，它的多变吸引了无数的玩家。在信息化的今天，再用纸棋盘木棋子下象棋有点太落伍，能否来点革新精神，把古老的象棋也请进计算机呢？下面介绍制作的“中国象棋”原理和过程。

16.1　中国象棋介绍

1. 棋盘

棋子活动的场所，叫做“棋盘”，在长方形的平面上，绘有九条平行的竖线和十条平行的横线相交组成，共九十个交叉点，棋子就摆在这些交叉点上。中间第五、第六两横线之间未画竖线的空白地带，称为“河界”，整个棋盘就以“河界”分为相等的两部分；两方将帅坐镇、画有“米”字方格的地方，叫做“九宫”。

2. 棋子

象棋的棋子共三十二个，分为红黑两组，各十六个，由对弈双方各执一组，每组兵种是一样的，各分为七种：

红方：帅、仕、相、车、马、炮、兵

黑方：将、士、象、车、马、炮、卒

其中帅与将、仕与士、相与象、兵与卒的作用完全相同，仅仅是为了区分红棋和黑棋。

3. 各棋子的走法说明

1）将或帅

移动范围：它只能在王宫内移动。

移动规则：它每一步只可以水平或垂直移动一点。

2）士

移动范围：它只能在王宫内移动。

移动规则：它每一步只可以沿对角线方向移动一点。

3）象

移动范围：河界的一侧。

移动规则：它每一步只可以沿对角线方向移动两点，另外，在移动的过程中不能够穿越障碍。

4）马

移动范围：任何位置。

移动规则：每一步只可以水平或垂直移动一点，再按对角线方面向左或者右移动。另

外，在移动的过程中不能够穿越障碍。

5）车

移动范围：任何位置。

移动规则：可以水平或垂直方向移动任意个无阻碍的点。

6）炮

移动范围：任何位置。

移动规则：移动起来和车很相似，但它必须跳过一个棋子来吃掉对方的一个棋子。

7）兵

移动范围：任何位置。

移动规则：每步只能向前移动一点。过河以后，它便增加了向左右移动的能力，兵不允许向后移动。

4. 关于胜、负、和

对局中，出现下列情况之一，本方算输，对方赢：

① 己方的帅（将）被对方棋子吃掉；

② 己方发出认输请求；

③ 己方走棋超出步时限制。

16.2 关键技术

1. 移动指定图形对象

使用 move()方法可以修改图形对象（例如一个棋子）的坐标，具体方法如下：

Canvas 对象.move(图形对象，x 坐标偏移量，y 坐标偏移量)

例如：移动"帅"棋子图片向右 150 像素，向下 150 像素，从矩形左上角移到右下角。

```
from tkinter import *
def callback():                                          #事件处理函数
    cv.move(rt1,150,150)                                 #移动 rt1
root = Tk()
root.title('移动"帅"棋子')                                #设置窗口标题
#创建一个 Canvas,设置其背景色为白色
cv = Canvas(root, bg = 'white', width = 260, height = 220)
img1 = PhotoImage(file = '红帅.png')
cv.create_rectangle(40,40,190,190,outline = 'red',fill = 'green')
rt1 = cv.create_image((40,40),image = img1)              #绘制"帅"棋子图片
cv.pack()
button1 = Button(root, text = "移动棋子",command = callback,fg = "red")
button1.pack()
root.mainloop()
```

为了对比移动图形对象的效果，程序在(40，40，190，190)位置绘制了 1 个矩形 rt1(由绿色填充)，单击"移动棋子"按钮后，"帅"棋子 rt1 通过 move()方法移动到矩形右下角 rt1，出现图 16-1 所示效果。



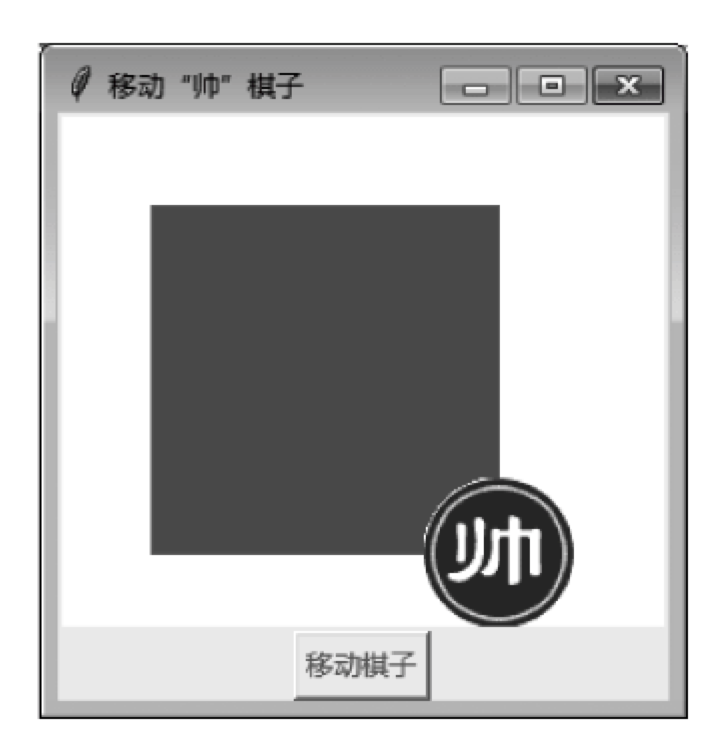


图 16-1　移动指定“帅”棋子图形对象

2. 删除指定图形对象

使用 delete()方法可以删除图形对象(例如选中棋子的提示框),具体方法如下:

Canvas 对象. delete (图形对象)

上例中最后 1 行改成如下 5 行:

```
def callback2():            # 事件处理函数
    cv.delete(rt1)          # 删除 rt1
button2 = Button(root, text = "删除棋子",command = callback2,fg = "red")
button2.pack()
root.mainloop()
```

单击“删除棋子”按钮后,“帅”棋子消失,则出现图 16-2 所示效果。



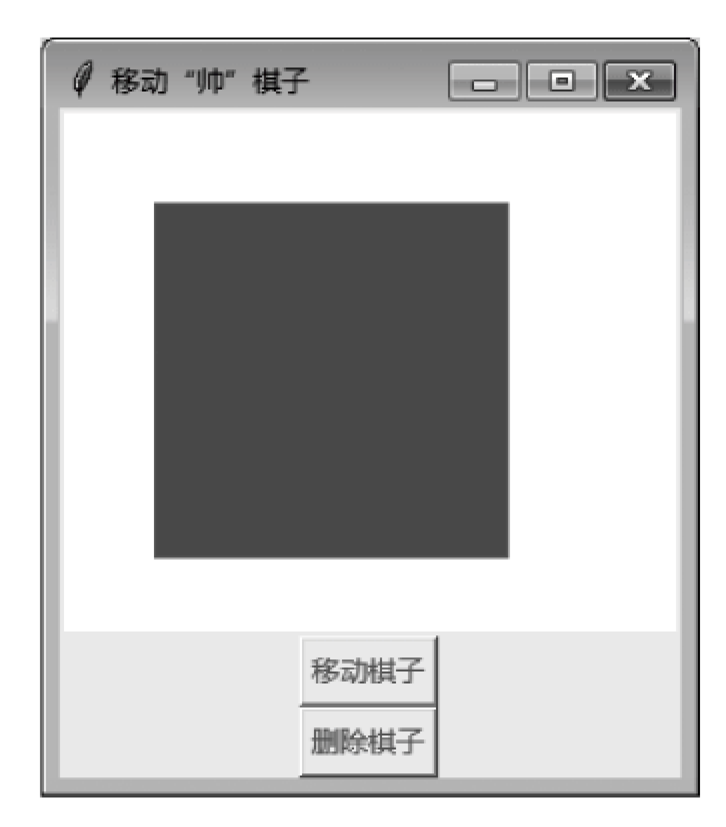


图 16-2　删除指定图形对象

16.3　中国象棋设计思路

1. 棋盘表示

棋盘表示就是使用一种数据结构来描述棋盘及棋盘上的棋子,这里使用一个二维列表 Map。一个典型的中国象棋棋盘是使用 9×10 的二维列表(数组)表示。每一个元素代表棋

盘上的一个交点。一个没有棋子的交点所对应的元素是−1。一个二维列表(数组)Map保存了当前棋盘的布局。当 Map[x][y]=i 时说明(x,y)处是棋子图像 i,否则 Map[x][y]=−1 此处为空(无棋子)。

程序中下棋的棋盘界面通过 DrawBoard()函数在一个 Canvas 对象 cv 上画出"棋盘.png"图片。

```
img1 = PhotoImage(file = 'D:\\python\\bmp\\棋盘.png')
def DrawBoard():                    #画棋盘
    p1 = cv.create_image((0,0),image = img1)
    cv.coords(p1,(360,400))         #指定棋盘图像中心点坐标(360,400)
```

2. 棋子表示

棋子显示需要图片,每种棋子图案和棋盘使用对应的图片资源如图 16-3 所示。游戏中红方在南,黑方在北。



图 16-3　棋子图片资源

3. 走棋规则

对于象棋来说,有马走日,象走田等一系列复杂的规则。走法产生是博弈程序中一个相当复杂而且耗费运算时间的方面。不过,通过良好的数据结构,可以显著地提高生成的速度。

判断是否能走棋算法如下:

根据棋子名称的不同,按相应规则判断:

A. 如果为"车",检查是否走直线,及中间是否有子。

B. 如果为"马",检查是否走"日"字,是否蹩脚。

C. 如果为"炮",检查是否走直线,判断是否吃子,如果是吃子,则检查中间是否只有一个棋子,如果不吃则检查中间是否有棋子。

D. 如果为"兵",检查是否走直线,走一步及向前走,根据是否过河,检查是否横走。

E. 如果为"将",检查是否走直线,走一步及是否超过范围。

F. 如果为"士",检查是否走斜线,走一步及是否超出范围。

G. 如果为“象”，检查是否走“田”字，是否蹩脚，及是否超出范围。

如何分辨棋子？程序中采用了棋子图形对象来获取。

程序中 IsAbleToPut(id, x, y,oldx,oldy)函数实现判断是否能走棋返回逻辑值，这代码最复杂。其中参数含义如下：

参数 id 代表走的棋子图形对象；而因为 dict_ChessName 字典中存储的是 id 对应的棋子名(例如“红马”)，如果 qi_name = dict_ChessName[id]，获取棋子名含颜色信息，而字符串[1]可以获取字符串第二个字符，所以 dict_ChessName[id][1]意味取字符串第二个字符，例如“红马”取第二个字符得到“马”。

参数 x、y 代表走棋的目标位置。走动棋子原始位置(oldx,oldy)。

IsAbleToPut(id, x, y,oldx,oldy)函数实现走棋规则判断：

例如“将”或“帅”走棋规则，只能走一格，所以原 x 坐标与新位置 x 坐标之差不能大于 1，原 y 坐标与新位置 y 坐标之差不能大于 1。

```
if (abs(x - oldx) > 1 or abs(y - oldy) > 1):
    return False;
```

由于不能走出九宫，所以 x 坐标为 3、4、5，且 0<=y<=2 或 7<=y<=9(因为走棋时自己的“将”或“帅”只能在九宫中)，否则此步违规，将返回 False。

```
if (x < 3 or x > 5 or (y >=  3 and y <= 6)):
    return False;
```

最终“将”或“帅”走棋规则代码：

```
#"将" "帅"走棋判断
if (qi_name == "将" or qi_name == "帅"):
    if ((x - oldx) * (y - oldy) != 0):        #斜线走棋
        return False;
    if (abs(x - oldx) > 1 or abs(y - oldy) > 1):
        return False;
    if (x < 3 or x > 5 or (y >=  3 and y <= 6)):
        return False;
    return True;
```

“士”走棋规则，只能走斜线一格，所以原 x 坐标与新位置 x 坐标之差为 1 且原 y 坐标与新位置 y 坐标之差也同时为 1。

```
if (qi_name == "士" or qi_name == "仕"):
    if ((x - oldx) * (y - oldy) == 0):
        return False;
```

```
        if (abs(x - oldx) > 1 or abs(y - oldy) > 1):
            return False;
```

由于不能走出九宫，所以 x 坐标为 3、4、5，且 0<=y<=2 或 7<=y<=9，否则此步违规，将返回 False。

```
    if (x < 3 or x > 5 or (y >= 3 and y <= 6)):
        return False;
```

“炮”走棋规则，只能走直线，所以 x、y 不能同时改变，即(x − oldx) * (y − oldy) = 0 保证走直线。然后判断如果 x 坐标改变了，原位置 oldx 到目标位置 x 之间是否有棋子，如果有子则累加其间的棋子个数 c。通过 c 是否为 1 且目标处非己方棋子，可以判断是否可以走棋。同样方法判断“炮”的 y 坐标改变时是否可以走棋。

“兵”或“卒”走棋规则，只能向前走一步，根据是否过河，检查是否横走。所以 x 与原坐标 oldx 改变的值不能大于 1，同时 y 与原坐标 oldy 改变的值也不能大于 1。例如红兵如果过河即是 y<5，游戏时红方在南。

```
        #"卒" "兵"走棋判断
        if (qi_name == "卒" or qi_name == "兵"):                    #红方在南,黑方在北
            if ((x - oldx) * (y - oldy) != 0):                      #不是直线走棋
                return False;
            if (abs(x - oldx) > 1 or abs(y - oldy) > 1):            #走多步,不符合兵仅能走一步
                return False;
            if (y >= 5 and (x - oldx) != 0 and qi_name == "兵"):   #红兵未过河且横向走棋
                return False;
            if (y < 5 and (x - oldx) != 0 and qi_name == "卒"):    #黑卒未过河且横向走棋
                return False;
            if (y - oldy > 0 and qi_name == "兵"):                  #兵后退
                return False;
            if (y - oldy < 0 and qi_name == "卒"):                  #卒后退
                return False;
            return True;
```

其余的棋子判断方法类似，这里不再一一介绍。

4. 坐标转换

整个棋盘左上角棋盘坐标为(0,0)，右下角棋盘坐标为(8,9)，如图 16-4 所示。例如“黑车”初始的位置即为(0,0)，“黑将”初始的位置即为(4,0)，“红帅”初始的位置即为(4,9)。走棋过程中，需要将鼠标像素坐标转换成棋盘坐标，棋盘方格的大小是 76 像素，通过整除 76 解析出棋盘坐标(x ，y)。

```
    x = (event.x - 14)//76      #换算棋盘坐标
    y = (event.y - 14)//76
```

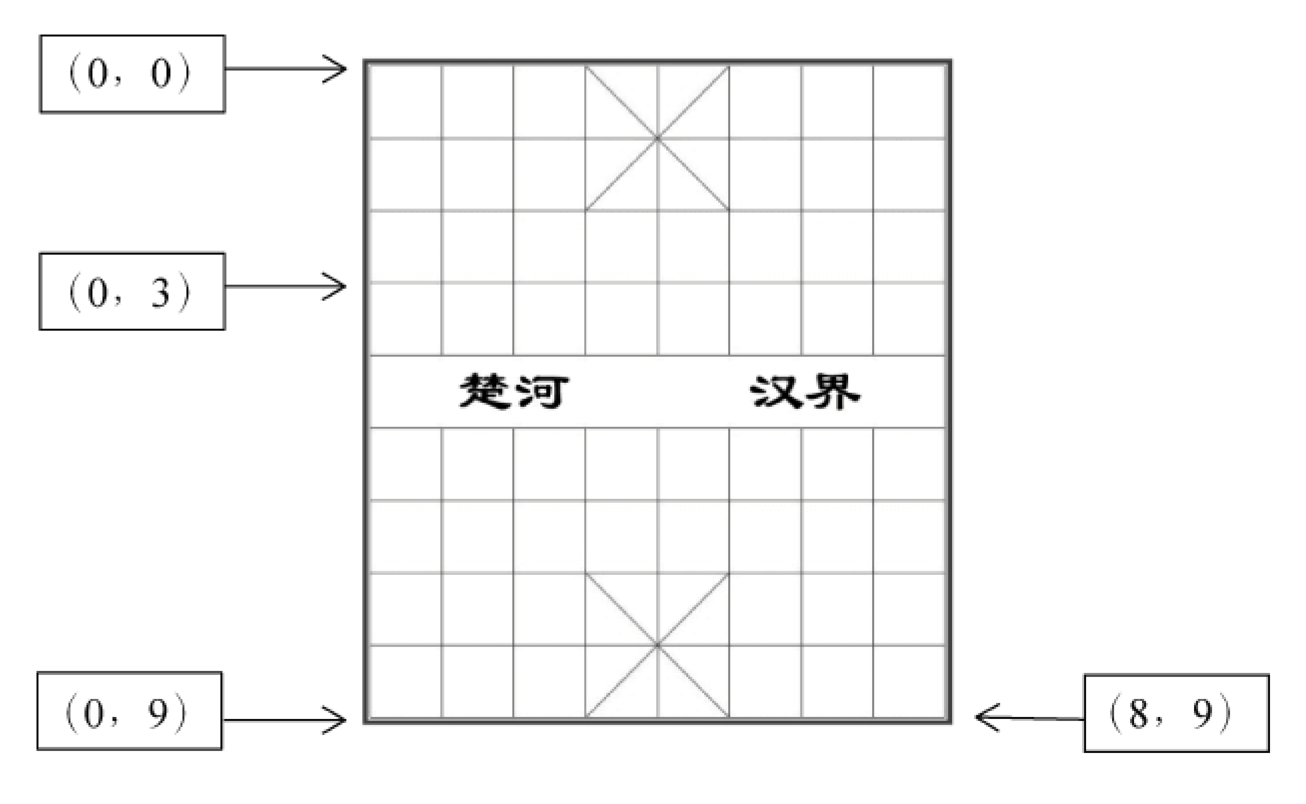


图 16-4　棋盘坐标示意图

16.4　中国象棋实现的步骤

首先导入 tkinter 库。

```
from tkinter import *
from tkinter.messagebox import *
```

创建一个 Canvas，设置其背景色为白色，用 Canvas 显示棋盘所有和棋子。Imgs 是 PhotoImage 对象列表，获取所有的棋子图片。

```
dict_ChessName = {}      #定义一个字典
```

例如：本游戏中字典 dict_ChessName 存储内容如下：

{2：'黑车'，3：'黑马'，4：'黑象'，5：'黑仕'，6：'黑将'，7：'黑仕'，8：'黑象'，9：'黑马'，10：'黑车'，11：'黑卒'，12：'黑卒'，13：'黑卒'，14：'黑卒'，15：'黑卒'，16：'黑炮'，17：'黑炮'，18：'红车'，19：'红马'，20：'红相'，21：'红仕'，22：'红帅'，23：'红仕'，24：'红相'，25：'红马'，26：'红车'，27：'红兵'，28：'红兵'，29：'红兵'，30：'红兵'，31：'红兵'，32：'红炮'，33：'红炮'}

字典的 Key 为每个棋子图像的 id，Value 是棋子种类名。例如图像对象 11 对应的是黑卒。因为首先建立 Canvas 对象 id=0 和棋盘对象 id=1，所以棋子图像的 id 从 2 开始。

```
root = Tk()
#创建一个 Canvas,设置其背景色为白色
cv = Canvas(root, bg = 'white', width = 720, height = 800)
chessname = ["黑车","黑马","黑象","黑仕","黑将","黑仕","黑象","黑马","黑车","黑卒","黑炮",
            "红车","红马","红相","红仕","红帅","红仕","红相","红马","红车","红兵","红炮"]
imgs = [PhotoImage(file = 'bmp\\' + chessname[i] + '.png')for i in range(0,22) ]
chessmap = [[ - 1, - 1, - 1, - 1, - 1, - 1, - 1, - 1, - 1]for y in range(10)]
```

```
dict_ChessName = {}          # 定义一个字典
LocalPlayer = "红"           # LocalPlayer 记录自己是红方还是黑方
first = True                 # 区分第一次还是第二次选中的棋子 IsMyTurn = True
rect1 = 0
rect2 = 0
firstChessid = 0
```

程序运行时，首先调用 DrawBoard()和 LoadChess()加载棋盘图片和棋子到 Canvas 中。LoadChess()初始化游戏区中各个棋子的位置，红方在南，黑方在北。并且在 chessmap 列表中按坐标记录每个棋子图像 id。最后绑定 Canvas 鼠标事件函数 callback，也就是鼠标单击游戏画面时处理函数，在此函数中处理游戏的走棋吃子过程。

```
img1 = PhotoImage(file = 'bmp\\棋盘.png')
def DrawBoard():                                                    # 画棋盘
    p1 = cv.create_image((0,0), image = img1)
    cv.coords(p1,(360,400))
def LoadChess():                                                    # 加载棋子
    global chessmap
    # 黑方 16 个棋子
    for i in range(0,9): # "黑车","黑马","黑象","黑仕","黑将","黑仕","黑象","黑马","黑车"
        img = imgs[i]
        id = cv.create_image((60 + 76 * i,54), image = img)         # 76 * 76 棋盘格子大小
        dict_ChessName[id] = chessname[i];                          # 图像对应的是那种棋子
        chessmap[i][0] = id                                         # 图像 id
    for i in range(0,5):                                            # 5 个卒
        img = imgs[9]                                               # 卒图像
        id = cv.create_image((60 + 76 * 2 * i,54 + 3 * 76), image = img)   # 76 * 76 棋盘格子大小
        chessmap[i * 2][3] = id
        dict_ChessName[id] = "黑卒";                                # 图像对应的是那种棋子
    img = imgs[10]                                                  # 黑方炮
    id = cv.create_image((60 + 76 * 1,54 + 2 * 76), image = img)    # 76 * 76 棋盘格子大小
    chessmap[1][2] = id
    dict_ChessName[id] = "黑炮";                                    # 图像对应的是那种棋子
    id = cv.create_image((60 + 76 * 7,54 + 2 * 76), image = img)    # 76 * 76 棋盘格子大小
    chessmap[7][2] = id
    dict_ChessName[id] = "黑炮";                                    # 图像对应的是那种棋子
    # 红方 16 个棋子
    for i in range(0,9): # "红车","红马","红相","红仕","红帅","红仕","红相","红马","红车"
        img = imgs[i + 11]
        id = cv.create_image((60 + 76 * i,54 + 9 * 76), image = img)    # 76 * 76 棋盘格子大小
        dict_ChessName[id] = chessname[i + 11];                     # 图像对应的是那种棋子
        chessmap[i][9] = id                                         # 图像 id
    for i in range(0,5):                                            # 5 个兵
        img = imgs[20]                                              # 兵图像
        id = cv.create_image((60 + 76 * 2 * i,54 + 6 * 76), image = img)   # 76 * 76 棋盘格子大小
        chessmap[i * 2][6] = id                                     # 图像 id
        dict_ChessName[id] = chessname[20];                         # 图像对应的是那种棋子
```

```
        img = imgs[21]                                        #红方炮
        id = cv.create_image((60 + 76 * 1,54 + 7 * 76),image = img)   #76 * 76 棋盘格子大小
        chessmap[1][7] = id
        dict_ChessName[id] = "红炮";                          #图像对应的是那种棋子
        id = cv.create_image((60 + 76 * 7,54 + 7 * 76),image = img)   #76 * 76 棋盘格子大小
        chessmap[7][7] = id
        dict_ChessName[id] = "红炮";                          #图像对应的是那种棋子
    #-----------------------------------------------
    DrawBoard()                                               #画棋盘
    LoadChess()                                               #加载棋子
    #-----------------------------------------------
    print(dict_ChessName)
    cv.bind("<Button-1>", callback)
    cv.pack()
    lable1  = Label(root, fg = 'red', bg = 'white',text = "红方先走")   #提示信息标签
    lable1['text'] = "红方先走 1"
    lable1.pack()root.mainloop()
```

游戏区的单击事件处理用户走棋过程。用户走棋时，首先须选中自己的棋子(第 1 次选择棋子)，所以有必要判断是否单击成对方棋子了。如果是自己的棋子，则 firstChessid 记录用户选择的棋子，同时棋子被加上红色框线 rect1 示意被选中。

当用户选过己方棋子后，单击对方棋子(secondChessid 记录用户第 2 次选择的棋子，被加上黄色框线 rect2)，则是吃子，如果将或帅被吃掉，则游戏结束。当然第 2 次选择棋子有可能是用户改变主意，选择自己的另一棋子，则 firstChessid 重新记录用户选择的己方棋子。

当用户选过己方棋子后，再单击的位置无棋子，则处理没有吃子的走棋过程。调用 IsAbleToPut(CurSelect, x, y)判断是否能走棋，如果符合走棋规则，移动棋子，修改 chessmap 记录的棋子信息。

```
def callback(event):                                  #走棋 picBoard_MouseClick
    global LocalPlayer
    global chessmap
    global rect1,rect2                                #选中框图像 id
    global firstChessid,secondChessid
    global x1,x2,y1,y2
    global first
    print ("clicked at", event.x, event.y,LocalPlayer)
    x = (event.x - 14)//76                            #换算棋盘坐标
    y = (event.y - 14)//76
    print ("clicked at", x, y,LocalPlayer)
    if (first):                                       #第 1 次单击棋子
        x1  = x;
        y1  = y;
        firstChessid = chessmap[x1][y1]
        if not(chessmap[x1][y1] == -1):               #此位置不空,有棋子
            player = dict_ChessName[firstChessid][0]#获取单击棋子的颜色,例如"红马"取红
```

```
            if (player != LocalPlayer):         #颜色不同
                print ( "单击成对方棋子了!");
                return
            print("第 1 次单击",firstChessid)
            first = False;
            rect1 = cv.create_rectangle(60 + 76 * x - 40,54 + y * 76 - 38,60 + 76 * x + 80 - 40,
                                        54 + y * 76 + 80 - 38,outline = "red") #画选中标记框
    else:                                           #第 2 次单击
        x2 = x;
        y2 = y;
        secondChessid = chessmap[x2][y2]
        #目标处如果是自己的棋子,则换上次选择的棋子
        if not(chessmap[x2][y2] == -1):            #此位置不空,有棋子
            player = dict_ChessName[secondChessid][0]    #获取单击棋子的颜色
            if (player == LocalPlayer):              #如果是自己的棋子,则换上次选择的棋子
                firstChessid = chessmap[x2][y2]
                print("第 2 次单击",firstChessid)
                cv.delete(rect1);                   #取消上次选择的棋子标记框
                x1 = x;
                y1 = y;
                #设置选择的棋子颜色
                rect1 = cv.create_rectangle(60 + 76 * x - 40,54 + y * 76 - 38,60 + 76 * x + 80 - 40,
                                54 + y * 76 + 80 - 38,outline = "red")    #画选中标记框
                print("第 2 次单击",firstChessid)
                return;
            else:                                   #在落子目标处画框
                rect2 = cv.create_rectangle(60 + 76 * x - 40,54 + y * 76 - 38,60 + 76 * x + 80 - 40,
                                54 + y * 76 + 80 - 38,outline = "yellow")    #目标处画框;
        #目标处没棋子,移动棋子
        print("kkkkk",firstChessid)
        if (chessmap[x2][y2] == " " or chessmap[x2][y2] == -1):  #目标处没棋子,移动棋子
             print("目标处没棋子,移动棋子",firstChessid,x2,y2,x1,y1)
             if (IsAbleToPut(firstChessid, x2, y2,x1,y1)):      #判断是否可以走棋
                 print ("can 移动棋子",x1,y1)
                 cv.move(firstChessid,76 * (x2 - x1),76 * (y2 - y1));
                 #*******************************************
                 #在 map 取掉原棋子
                 chessmap[x1][y1] = -1;
                 chessmap[x2][y2] = firstChessid
                 cv.delete(rect1);                          #删除选中标记框
                 cv.delete(rect2);                          #删除目标标记框
                 #*******************************************
                 first = True;
                 SetMyTurn(False);                          #该对方了
             else:
                 #错误走棋
                 print( "不符合走棋规则");
                 showinfo(title = "提示",message = "不符合走棋规则")
```

```
                return;
            else:
            #目标处有棋子,可以吃子
                if (not(chessmap[x2][y2] == -1) and IsAbleToPut(firstChessid, x2, y2,x1,y1)):
                                                                     #可以吃子
                    first = True;
                    print ("can 吃子",x1,y1)
                    cv.move(firstChessid,76 * (x2 - x1),76 * (y2 - y1));
                    # ****************************************
                    #在 map 取掉原棋子
                    chessmap[x1][y1] = -1;
                    chessmap[x2][y2] = firstChessid
                    cv.delete(secondChessid);
                    cv.delete(rect1);
                    cv.delete(rect2);
                     # ****************************************
                    if (dict_ChessName[secondChessid][1] == "将"):  #"将"
                        showinfo(title = "提示",message = "红方你赢了")
                        return;
                    if (dict_ChessName[secondChessid][1] == "帅"):  #"帅"
                        showinfo(title = "提示",message = "黑方你赢了")
                        return;
                    #send
                    SetMyTurn(False);                                #该对方了
                else:                                                #不能吃子
                   print( "不能吃子");
                   lable1['text'] = "不能吃子"
                       cv.delete(rect2);                             #删除目标标记框
```

SetMyTurn()设置该那方走棋,LocalPlayer 记录是轮到那方走棋,并在标签上显示提示信息。

```
def SetMyTurn(flag):
   global LocalPlayer
   IsMyTurn = flag
   if LocalPlayer == "红" :
       LocalPlayer = "黑"
       lable1['text'] = "轮到黑方走"
   else:
       LocalPlayer = "红"
       lable1['text'] = "轮到红方走"
```

IsAbleToPut(id, x, y,oldx,oldy)实现判断是否能走棋返回逻辑值,这代码最复杂。

```
def IsAbleToPut(id, x, y,oldx,oldy):
     #oldx, oldy 棋子在棋盘原坐标
     #x, y        棋子移动到棋盘的新坐标
```

```
    qi_name = dict_ChessName[id][1]#取字符串中第二个字符,例如"黑将"中"将"从而得到棋
子类型
    #"将" "帅"走棋判断
    if (qi_name == "将" or qi_name == "帅"):
        if ((x - oldx) * (y - oldy) != 0):
            return False;
        if (abs(x - oldx) > 1 or abs(y - oldy) > 1):
            return False;
        if (x < 3 or x > 5 or (y >= 3 and y <= 6)):
            return False;
        return True;
    #"士"走棋判断
    if (qi_name == "士" or qi_name == "仕"):
        if ((x - oldx) * (y - oldy) == 0):
            return False;
        if (abs(x - oldx) > 1 or abs(y - oldy) > 1):
            return False;
        if (x < 3 or x > 5 or (y >= 3 and y <= 6)):
            return False;
        return True;
    #"象"走棋判断
    if (qi_name == "象" or qi_name == "相"):
        if ((x - oldx) * (y - oldy) == 0):
            return False;
        if (abs(x - oldx) != 2 or abs(y - oldy) != 2):
            return False;
        if (y < 5 and qi_name == "相" ):       #过河
            return False;
        if (y >= 5 and qi_name == "象" ):      #过河
            return False;
        i = 0; j = 0;                          #i,j必须有初始值
        if (x - oldx == 2):
            i = x - 1;
        if (x - oldx == -2):
            i = x + 1;
        if (y - oldy == 2):
            j = y - 1;
        if (y - oldy == -2):
            j = y + 1;
        if (chessmap[i][j] != -1):             #憋象腿
           return False;
        return True;
    #"马"走棋判断
    if (qi_name == "马" or qi_name == "马"):
        if (abs(x - oldx) * abs(y - oldy) != 2):
            return False;
        if (x - oldx == 2):
            if (chessmap[x - 1][oldy] != -1)#蹩马腿
                return False;
```

```
        if (x - oldx == -2):
            if (chessmap[x + 1][oldy] != -1):  #蹩马腿
                return False;
        if (y - oldy == 2):
            if (chessmap[oldx][y - 1] != -1):  #蹩马腿
                return False;
        if (y - oldy == -2):
            if (chessmap[oldx][y + 1] != -1):  #蹩马腿
                return False;
        return True;
    #"车"走棋判断
    if (qi_name == "车" or qi_name == "车"):
        #判断是否直线
        if ((x - oldx) * (y - oldy) != 0):
           return False;
        #判断是否隔有棋子
        if (x != oldx):
            if (oldx > x):
                t = x;
                x = oldx;
                oldx = t;
            for i in range(oldx,x+1):
                if (i != x and i != oldx):
                    if (chessmap[i][y] != -1):
                        return False;
        if (y != oldy):
            if (oldy > y):
                t = y;
                y = oldy;
                oldy = t;
            for j in range(oldy,y+1):
                if (j != y and j != oldy):
                    if (chessmap[x][j] != -1):
                        return False;
        return True;
    #"炮"走棋判断
    if (qi_name == "炮" or qi_name == "炮"):
        swapflagx = False;
        swapflagy = False;
        if ((x - oldx) * (y - oldy) != 0):
            return False;
        c = 0;
        if (x != oldx):
            if (oldx > x):
               t = x;
               x = oldx;
               oldx = t;
               swapflagx = True;
            for i in range(oldx,x+1): #for (i = oldx; i <= x; i += 1):
```

```
                if (i != x and i != oldx):
                    if (chessmap[i][y] != -1):
                        c = c + 1;
        if (y != oldy):
            if (oldy > y):
                t = y;
                y = oldy;
                oldy = t;
                swapflagy = True;
            for j in range(oldy,y+1):                   #for (j = oldy; j <= y; j += 1):
                if (j != y and j != oldy):
                    if (chessmap[x][j] != -1):
                        c = c + 1;
        if (c > 1):
            return False;                               #与目标处间隔 1 个以上棋子
        if (c == 0):                                    #与目标处无间隔棋子
            if (swapflagx == True):
                t = x;
                x = oldx;
                oldx = t;
            if (swapflagy == True):
                t = y;
                y = oldy;
                oldy = t;
            if (chessmap[x][y] != -1):
                return False;
        if (c == 1):                                    #与目标处间隔 1 个棋子
            if (swapflagx == True):
                t = x;
                x = oldx;
                oldx = t;
            if (swapflagy == True):
                t = y;
                y = oldy;
                oldy = t;
            if ( chessmap[x][y] == -1):                 #如果目标处无棋子,则不能走此步
                return False;
        return True;
    #"卒" "兵"走棋判断
    if (qi_name == "卒" or qi_name == "兵"):
        if ((x - oldx) * (y - oldy) != 0):              #不是直线走棋
            return False;
        if (abs(x - oldx) > 1 or abs(y - oldy) > 1):   #走多步,不符合兵仅能走一步
            return False;
        if (y >= 5 and (x - oldx) != 0 and qi_name == "兵"):   #未过河且横向走棋
            return False;
        if (y < 5 and (x - oldx) != 0 and qi_name == "卒"):    #未过河且横向走棋
            return False;
        if (y - oldy > 0 and qi_name == "兵"):         #后退
```

第16章

```
                return False;
            if (y - oldy < 0 and qi_name == "卒"):#后退
                return False;
            return True;
        return True;
```

运行效果如图 16-5 和 16-6 所示。这个游戏中双方在本机轮下，读者可以根据网络五子棋的 UDP 通信知识，完善本游戏从而实现网络版对战中国象棋。

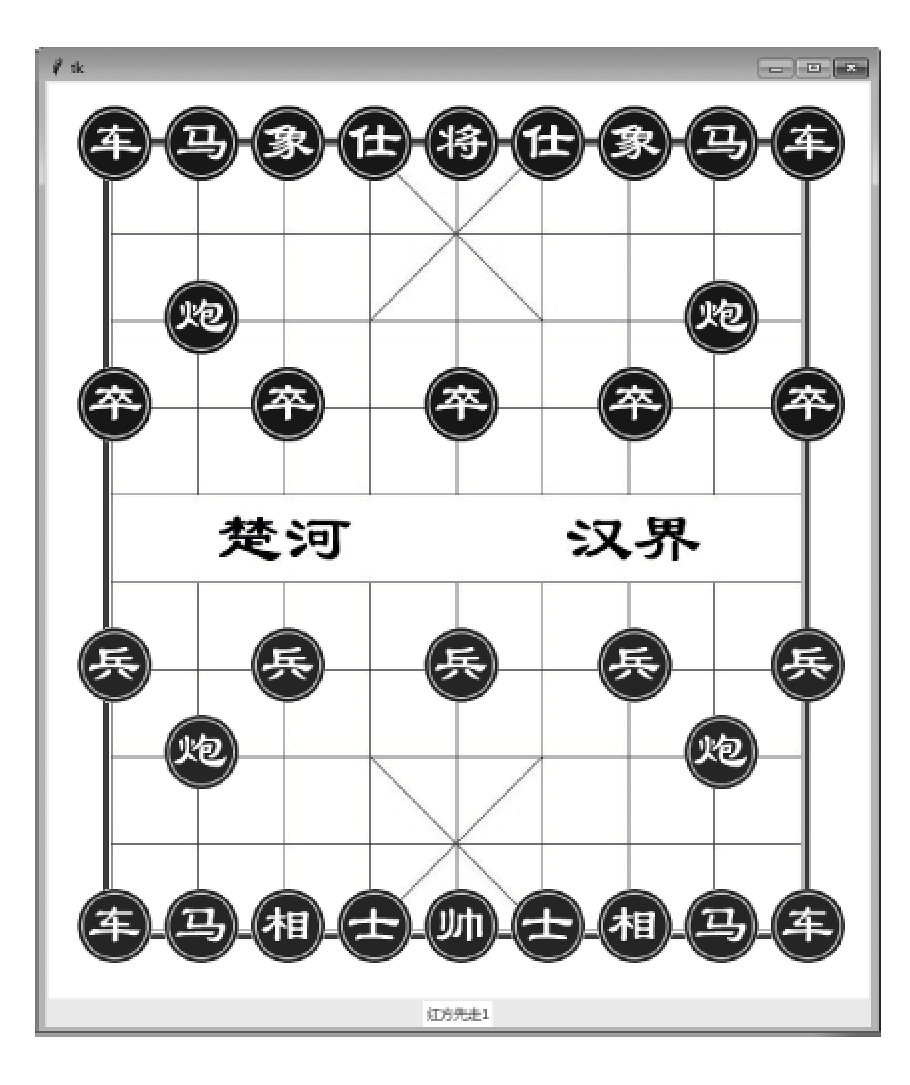


图 16-5　中国象棋运行初始界面

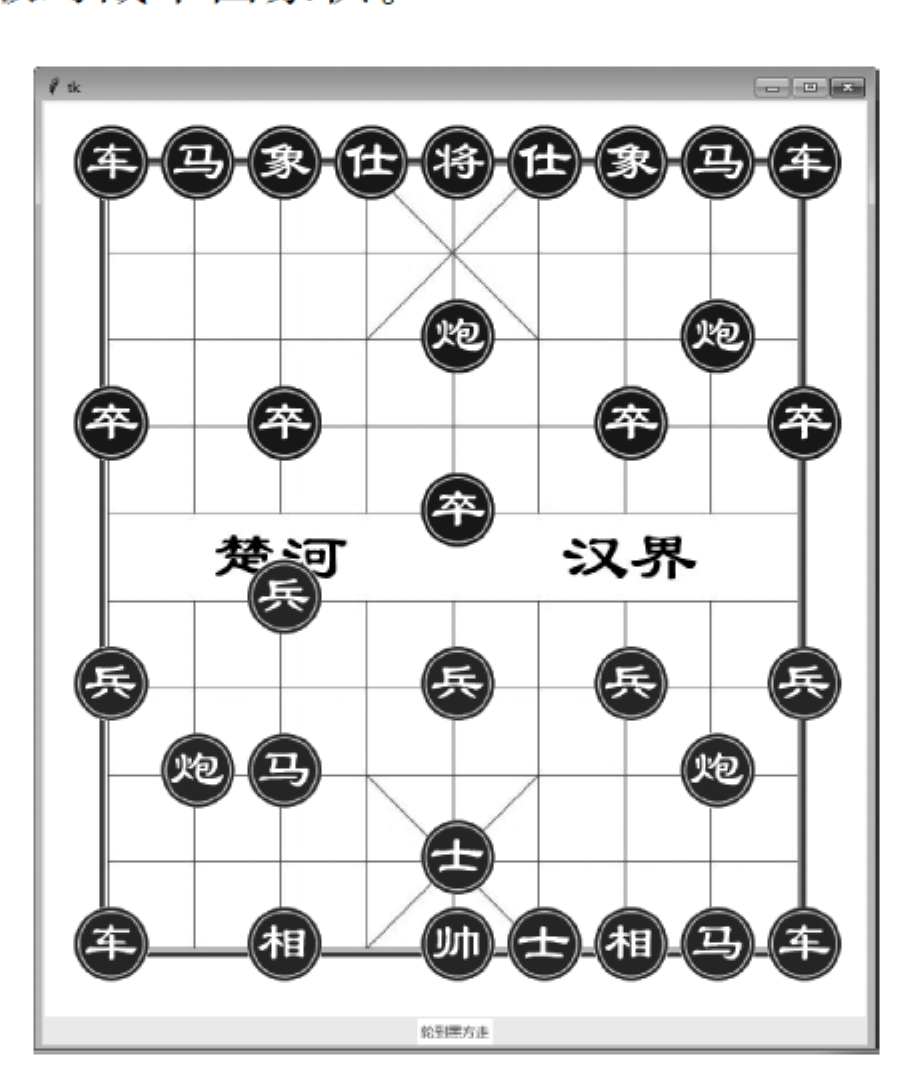


图 16-6　中国象棋运行界面

第 17 章　21 点扑克牌游戏

17.1　21 点扑克牌游戏介绍

21 点游戏是玩家要取得比庄家更大的点数总和，但点数超过 21 点即为输牌，并输掉注码。J、Q、K 算 10 点，A 可算 1 点或 11 点，其余按牌面值计点数。开始时每人发两张牌，一张明，一张暗，凡点数不足 21 点，可选择继续要牌。

本章开发 21 点扑克牌游戏。游戏运行结果如图 17-1 所示。为简化起见，游戏有两方，一方为 Dealer(庄家)和一方 Player(玩家)，都发明牌，无下注过程。Dealer(庄家)要牌过程由程序自动实现。游戏能够判断玩家输赢。

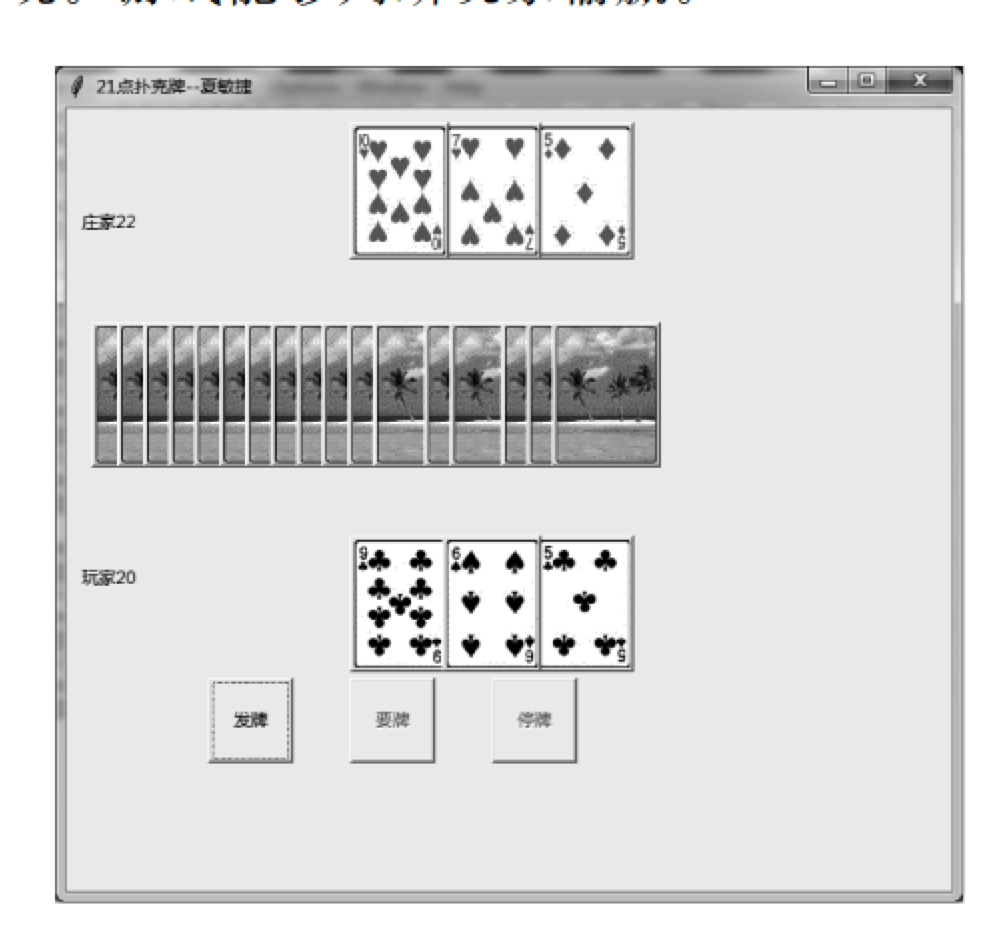




图 17-1　21 点扑克牌游戏运行界面

17.2　关 键 技 术

扑克游戏编程关键有两点：一是扑克牌面的绘制；二是扑克游戏规则的算法实现。

1. 扑克牌设计

21 点游戏中，一张牌要有四个属性说明：Face 牌面大小，值为 0,1,…12(代表 A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K)、suitType 牌面花色，值为 0～3(代表梅花、方块、黑桃、红桃)，Count 计算点数，FaceUp 牌面是否向上(False 是背面，True 是正面)。这里用 Card 类设计扑克牌。

为了绘制扑克牌牌面，使用 Button 组件显示图片的功能实现，所以这里 Card 类继承 Button 组件从而具有显示扑克牌牌面功能。

```
if self.faceup:                #牌面是否向上
    self["image"] = bm         #显示牌面图形 bm
else:
    self["image"] = back       #显示背面图形 back
```

2. 游戏规则的算法实现

游戏开始时，生成 52 张牌，添加到 Deck 列表(代表一副牌)中，并将 Deck 列表中元素打乱，达到洗牌目的。TopCard 指定从第几张牌开始发起，每发一张牌 TopCard 加 1，游戏过程中通过 Deck[TopCard]可以确定是哪张牌。

```
for i in range(0,4) :#0--3(代表梅花、方块、黑桃、红桃)
    for j in range(0,13):#0--12(代表 A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K)
        card = Card((j + 1) + 13 * i,0,j,i,win,imgs[i + 4 * j])
        Deck.append(card)
random.shuffle(Deck)           #将列表中元素打乱,洗牌目的
TopCard = 0                    #发第几张牌
```

庄家游戏过程中，为简化起见，仅仅判断庄家(计算机)牌的点数是否超过 18 点，不到则继续要牌。dealerPlay()实现庄家选牌并判断庄家输赢。

```
while True:
    if (dealerCount < 18):
        Deck[TopCard].DrawCard(200 + 65 * idcard, 10);
        dealerCount += Deck[TopCard].count
        if (dealerCount > 21 and dealerAce >= 1):
            dealerCount -= 10
            dealerAce -= 1;
        if (Deck[TopCard].face == 0 and dealerCount <= 11):
                                          #face == 0 则是 A 牌且庄家点数小于 11
            dealerCount += 10             #则 A 当 11,A 本身点数 1
        TopCard += 1;
    else:
        break
```

玩家游戏过程中，通过单击“要牌”实现要牌过程，当玩家不需要牌时，单击“停牌”按钮，则游戏判断玩家的输赢。

17.3 程序设计的步骤

1. 设计扑克牌类

扑克牌类继承 Button 组件，从而解决牌的显示问题。DrawCard(self,x,y)指定在位置(x,y)显示 Button(即扑克牌)。RemoveCard(self)指定在位置(x=-100,y=-100)显示

Button(即扑克牌),即将已发过的扑克牌移到窗口外,达到不可见目的。

```
from tkinter import *
from tkinter.messagebox import *
import random
class Card(Button):                    #扑克牌类
    '''构造函数
    '''
    def __init__(self,x,y,face,suitType,master,bm):
        Button.__init__(self,master)
        self.X = x
        self.Y = y
        self.face = face               #牌面大小,值为 0,1,…12(代表 A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K)
        self.suitType = suitType       #牌面花色,值 0~3(代表草花、方块、红桃、黑桃)
        #self.bind("<ButtonPress>",btn_MouseDown)
        #self.bind("<ButtonRelease>",btn_Realse)
        self.place(x = self.X * 18,y = self.Y * 20 + 150)
        if (face < 10):
            self.count = face + 1      #self.count 是点数
        else: #J,Q,K
            self.count  =  10
        self.faceup  =  False          #牌面向下
        self.img = bm
        if self.faceup:                #牌面是否向上
           self["image"] = bm          #显示牌面图形 bm
        else:
           self["image"] = back        #显示背面图形 back
    def DrawCard(self,x,y):            #在指定位置显示扑克牌
        self.place(x = x,y = y)
        self["image"] = self.img
    def RemoveCard(self):              #移到窗口外,达到不可见目的
        self.place(x = -100,y = -100)
```

2. 主程序

游戏界面中,添加 3 个命令按钮和 2 个标签。bt1 为“发牌”、bt2 为“要牌”、bt3 为“停牌”。label1 记录玩家点数,label2 记录庄家点数。

```
win  =  Tk()#创建窗口对象
win.title("21 点扑克牌 -- 夏敏捷")               #设置窗口标题
win.geometry("995x550")
#52 张扑克牌的正面图片
imgs =  [PhotoImage(file = 'D:\\python\\image - 1\\' + str(i) + '.gif')for i in range(1,53)]
#扑克牌背面图片
back = PhotoImage(file = 'D:\\python\\image - 1\\0.gif')
Deck = [ ]
TopCard = 0                                    #发第几张牌
dealerAce  =  0                                #庄家 A 牌个数
playerAce  =  0                                #玩家 A 牌个数
```

```
dealerCount = 0                    #庄家点数
playerCount = 0                    #玩家点数
ipcard = 0
idcard = 0
bt1 = Button(win, text = '发牌', width = 60, height = 60)
bt1.place(x = 100,y = 400, width = 60, height = 60)
bt2 = Button(win, text = '要牌', width = 60, height = 60)
bt2.place(x = 200,y = 400, width = 60, height = 60)
bt3 = Button(win, text = '停牌', width = 60, height = 60)
bt3.place(x = 300,y = 400, width = 60, height = 60)
bt1.focus_set()                    #将焦点设置到 bt1 上
bt1.bind("<ButtonPress>", callback1)  #发牌按钮事件
bt2.bind("<ButtonPress>", callback2)  #要牌按钮事件
bt3.bind("<ButtonPress>", callback3)  #停牌按钮事件
bt1["state"] = NORMAL
bt2["state"] = DISABLED
bt3["state"] = DISABLED
label1 = Label(win, text = '玩家', width = 60, height = 60) #玩家点数提示信息标签
label1.place(x = 0,y = 300, width = 60, height = 60)
label2 = Label(win, text = '计算机', width = 60, height = 60) #计算机庄家点数提示信息标
签
label2.place(x = 0,y = 50, width = 60, height = 60)
list = [i for i in range(0,53)]
for i in range(0,4) :#0 -- 3(代表梅花、方块、黑桃、红桃)
    for j in range(0,13):#0 -- 12(代表 A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K)
        card = Card((j + 1) + 13 * i,0,j,i,win,imgs[i + 4 * j])
        Deck.append(card)
random.shuffle(Deck)               #将列表中元素打乱,洗牌目的
win.mainloop()
```

3. 发牌按钮事件代码

发牌意味重新开始一局游戏,因此需要把上局玩家和庄家的扑克牌移出窗口外,并分别给玩家和庄家分别发 2 张牌,并计算出玩家和庄家各自的点数。

```
def callback1(event):                  #发牌按钮事件
    global TopCard,ipcard,idcard
    global dealerAce,playerAce,dealerCount,playerCount
    dealerAce = 0                      #庄家 A 牌个数
    playerAce = 0                      #玩家 A 牌个数
    dealerCount = 0                    #庄家点数
    playerCount = 0                    #玩家点数
    if(TopCard > 0):
        for i in range(0,TopCard) :
            Deck[i].RemoveCard()       #已发过的牌移到窗口外
    #画玩家第一张牌面
    Deck[TopCard].DrawCard(200, 300)   #绘制到屏幕的坐标为(200,300)
    playerCount = playerCount + Deck[TopCard].count
    if (Deck[TopCard].face == 0):      #A 牌
```

```
            playerCount  +=  10
            playerAce  +=  1
        TopCard  +=  1
        #画庄家第一张牌面
        Deck[TopCard].DrawCard(200, 10)       #绘制到屏幕的坐标为(200,10)
        dealerCount  +=  Deck[TopCard].count
        if (Deck[TopCard].face  ==  0):         #A牌
            dealerCount  +=  10
            dealerAce  +=  1
        TopCard  +=  1
        # ***********************************
        #画玩家第二张牌面
        Deck[TopCard].DrawCard(265, 300)
        playerCount  +=  Deck[TopCard].count
        if (Deck[TopCard].face  ==  0 and playerAce  ==  0):
            playerCount  +=  10
            playerAce  +=  1
        TopCard  +=  1
        #画庄家第二张牌面
        Deck[TopCard].DrawCard(265, 10)
        dealerCount  +=  Deck[TopCard].count
        if (Deck[TopCard].face  ==  0 and dealerAce  ==  0):
            dealerCount  +=  10
            dealerAce  +=  1
        TopCard  +=  1
        ipcard  =  2                          #记录玩家已有牌的数量
        idcard  =  2                          #记录庄家已有牌的数量
        if (TopCard >= 52):
           showinfo(title = "提示",message = "一副牌完了!!")
           return
        label1["text"]  =  "玩家" + str(playerCount)
        label2["text"]  =  "庄家" + str(dealerCount)
        bt1["state"]  =  DISABLED
        bt2["state"]  =  NORMAL
        bt3["state"]  =  NORMAL
```

4. 要牌按钮事件代码

“要牌”是玩家根据自己的点数,决定是否继续发给玩家新牌。当发“A”牌时,点数加10,且记录玩家“A”牌数量,最后计算出玩家的点数。如果超过21点则提示玩家输了。

```
    def callback2(event):                     #要牌
        global TopCard,ipcard
        global dealerAce,playerAce,dealerCount,playerCount
        Deck[TopCard].DrawCard(200  +  65  *  ipcard, 300)
        playerCount  +=  Deck[TopCard].count
        if (Deck[TopCard].face  ==  0):   #A牌
            playerCount  +=  10
            playerAce  +=  1
```

```
        TopCard += 1
        if (TopCard >= 52):
            showinfo(title = "提示",message = "一副牌完了!!")
            return
        ipcard += 1
        label1["text"] = "玩家" + str(playerCount)
        if (playerCount > 21):
            if (playerAce >= 1):
                playerCount -= 10
                playerAce -= 1
                label1["text"] = "玩家" + str(playerCount)
            else:
                showinfo(title = "提示",message = "玩家 Player loss!")
                bt1["state"] = NORMAL
                bt2["state"] = DISABLED
                bt3["state"] = DISABLED
```

5. 停牌按钮事件代码

"停牌"是玩家根据自己的点数,决定停止发给玩家新牌。这时轮到给庄家(计算机)发牌,dealerPlay()处理庄家选牌过程。为简化起见,选牌过程仅仅判断庄家(计算机)牌的点数是否超过 18 点,不到则继续发牌。dealerPlay()实现庄家选牌并判断庄家输赢。

```
def callback3(event) :                                          #停牌
    dealerPlay()                                                #庄家选牌
def dealerPlay():                                               #庄家选牌
    #实现庄家选牌
    global TopCard,idcard
    global dealerAce,playerAce,dealerCount,playerCount
    while True:
        if (dealerCount < 18):
            Deck[TopCard].DrawCard(200 + 65 * idcard, 10);
            dealerCount += Deck[TopCard].count
            if (dealerCount > 21 and dealerAce >= 1):
                dealerCount -= 10
                dealerAce -= 1;
            if (Deck[TopCard].face == 0 and dealerCount <= 11):      #A 牌
                dealerCount += 10
                dealerAce += 1;
            TopCard += 1;
            if (TopCard >= 52):
                showinfo(title = "提示",message = "一副牌完了!!")
                return
            idcard += 1
        else:
             break
    label2["text"] = "庄家" + str(dealerCount)
    if (dealerCount <= 21):                                     #庄家未超过 21 点
        if (playerCount > dealerCount):                         #玩家点数超过庄家点数
```

```
            showinfo(title="提示",message="玩家 Player win!");
        else:
            showinfo(title="提示",message="庄家 win!")
    else: #庄家超过 21 点,玩家赢
        showinfo(title="提示",message="玩家 Player win!")
    bt1["state"] = NORMAL
    bt2["state"] = DISABLED
    bt3["state"] = DISABLED
```

上述编程中,用 Card 类描述扑克牌,对 Card 的牌面大小 Face 取值(A,2,…,K)和花色 suitType 取值(梅花、方块、黑桃、红桃)用了数值 0～12 和 0～3 表示。游戏规则也作了简化,只有两个玩家,也未对玩家属性(如:财富、下注、所持牌、持牌点数等)进行描述,读者可以在编程中逐步添加完善。

第 18 章　华容道游戏

18.1　华容道游戏介绍

“华容道”是比较古老的一个游戏，模仿三国时“赤壁之战”中的一段故事。游戏起始时曹操被围在华容道最里层，游戏者需要移动其他角色，使曹操顺利地到达出口。

游戏界面初始时如图 18-1 所示。



图 18-1　游戏开始时的界面

游戏者选择需要移动的角色，然后拖动鼠标，被选中的角色就会向鼠标拖动的方向移动。最后，当成功地将曹操移动至出口时，游戏结束。

18.2　华容道游戏设计思路

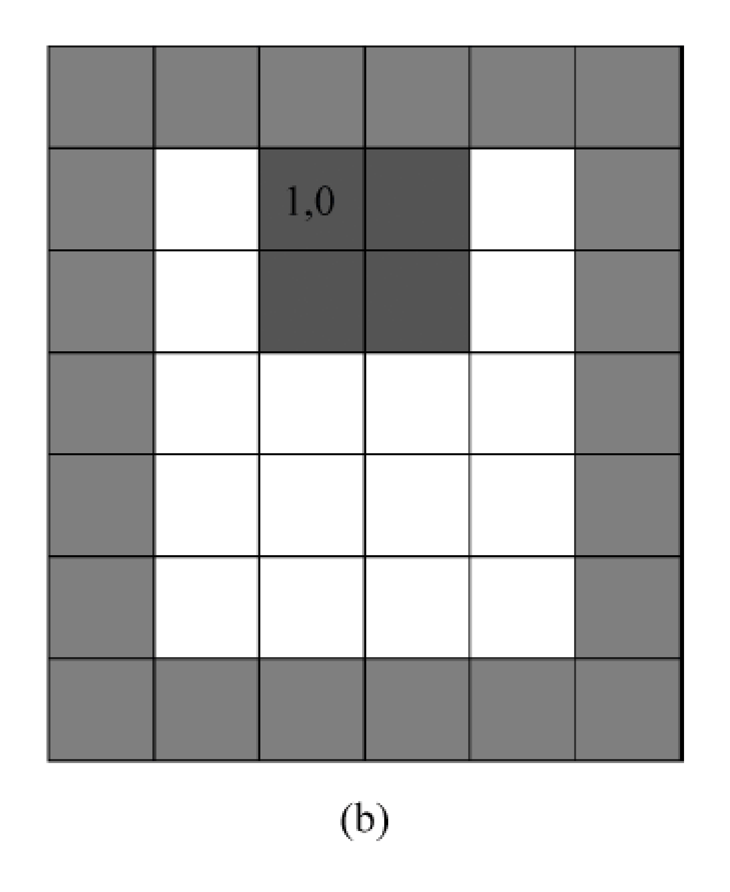
1. 数据结构

“华容道”整体可以看成 5×4 的游戏棋盘表格(如图 18-2(a)所示)，其中张飞、关羽、马超、黄忠、赵云各占两个格子，兵占一个格子，曹操最大占 4 个格子。为了计算方便，人物方块设计成继承 Button 的 Block 类，内部存储所占领的格子。初始时，带有曹操头像的 Button 控件位于(1,0)(2,0)(1,1)(2,1)四个红色格子中(如图 18-2(b)所示)。在游戏过程

中，移动人物方块时判断与别的方块是否有交叉（格子重叠），无交叉才能移动。

10,0	1,0	2,0	3,0
10,1	1,1	2,1	3,1
10,2	1,2	2,2	3,2
10,3	1,3	2,3	3,3
10,4	1,4	2,4	3,4

(a)



(b)

图 18-2　储存结构示意图

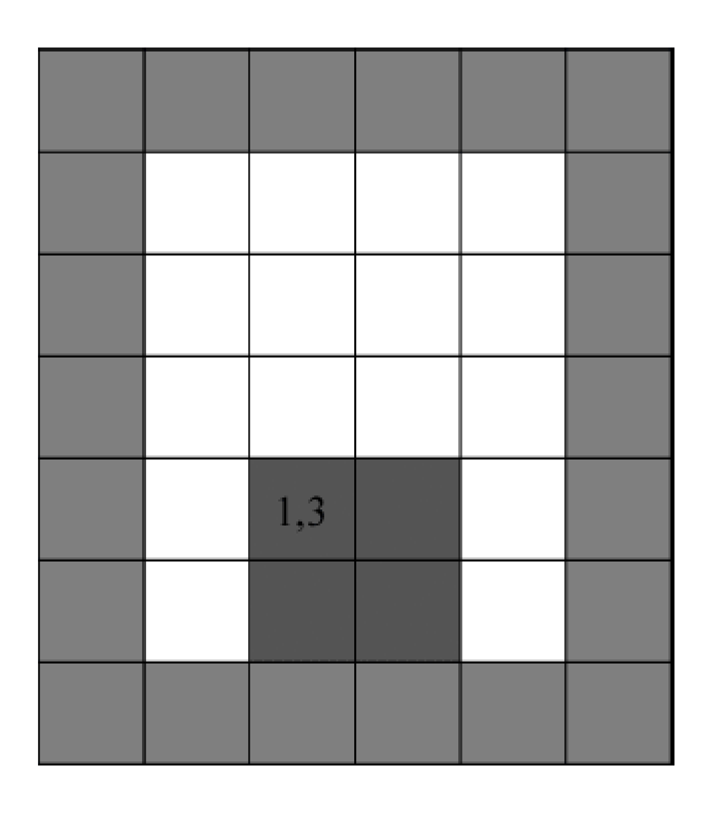


图 18-3　游戏结束时示意图

2. 内部逻辑

程序代码的主要任务是根据用户的鼠标拖动实现头像 Button 控件（组件）移动。在拖动控件的过程中，首先要判断用户的拖动方向，此外，还要判断此 Button 控件能否拖动到用户希望的位置。如果能拖动到希望的位置，则将此控件的位置属性设置到目标位置。例如，当用户拖动带有曹操头像的 Button 时，首先要判断用户是向上拖、向下拖、向左拖还是向右拖。当确定方向以后，要判断用户希望的位置能否放置此控件。

18.3　程序设计的步骤

华容道游戏中的方块有四种类型：正方形大块、正方形小块、长方形竖块、长方形横块。因此用 4 个数值表示这四种块。值 One 表示小正方形，TwoH 表示横长方形，TwoV 表示竖长方形，Four 表示大正方形。

```
from tkinter import *
from tkinter.messagebox import *
#One 表示小正方形,TwoH 表示横长方形,TwoV 表示竖长方形,Four 表示大正方形
One = 1
TwoH = 2
TwoV = 3
Four = 4
```

1. 设计点类 Point

点类 Point 比较简单，主要存储方块所在棋盘坐标（x，y）。

```
class Point:                #点类
    def __init__(self,x,y):
        self.x = x
        self.y = y
```

2. 建立一个 Block 类表示每一个方块

每一个方块实际就是一个按钮，所以继承 Block 类。每一个方块的基本数据，除了方块的类型以外还有其左上角的坐标(坐标的概念参见图 18-2 储存结构示意图)，一旦确定方块类型和左上角的坐标后，就可以确定一个块了。左上角坐标用一个 Point 类对象 Location 表示。

Block 类的 GetPoints()方法返回一个该方块所占据的所有坐标位置的列表(集合)。通过方块类型和左上角的坐标就可以确定一个方块所占据的所有坐标位置。

Block 类的 IsValid()方法可以判定这个方块是否在游戏区域内，如果有任何部分出界了就返回 false。这同样可以通过方块类型和左上角坐标判定。

Block 类的 Intersects(Block b)方法判定一个方块是否和另外一个方块有交叉部分。如果有交叉部分则返回 True。通过获取两个块各自所占据的点，判定是否有交集就可以了。

```
# ---------------------- Block 类
class Block(Button):                          # 块类
    '''构造函数创建一个块,一旦确定方块类型和左上角的坐标后,就可以确定一个块了.
      <param name = "p">左上角棋盘位置</param>
      <param name = "blockType">方块类型</param>
      <param name = " r ">角色名</param>
      <param name = "bm ">角色图象</param>
    '''
    def __init__(self,p,blockType,master,r,bm):
        Button.__init__(self,master)
        self.Location = p                     # 方块左上角棋盘位置
        self.BType = blockType                # 方块类型
        self["text"] = r
        self["image"] = bm
        self.bind("<ButtonPress>",btn_MouseDown);
        self.bind("<ButtonRelease>",btn_Realse);
        self.place(x = self.Location.X * 80,y = self.Location.Y * 80)
    '''
      GetPoints()方法获取块中所有点
      GetPoints()方法返回一个该方块所占据的所有坐标位置的列表(集合).
      通过方块类型和左上角的坐标就可以确定一个方块所占据的所有坐标位置.
    '''
    def GetPoints(self):
      pList = []
      if self.BType == One :
          pList.append(self.Location)
      elif self.BType == TwoH :
          pList.append(self.Location);
          pList.append(Point(self.Location.X + 1, self.Location.Y))
      elif self.BType == TwoV :
          pList.append(self.Location)
          pList.append( Point(self.Location.X, self.Location.Y + 1))
      elif self.BType == Four :
```

```
            pList.append(self.Location)
            pList.append( Point(self.Location.X + 1, self.Location.Y))
            pList.append( Point(self.Location.X, self.Location.Y + 1))
            pList.append( Point(self.Location.X + 1, self.Location.Y + 1))
        return pList;
    '''块中是否包含某个点
    <param name = "point">点</param>
    <returns>是否包含</returns>
    '''
    def Contains(self,point):
        pList = self.GetPoints()
        for i in range(len(pList)):
            if pList[i].x == point.x and pList[i].y == point.y :
                return True
        return False
    '''是否和另一个块交叉
      <param name = "block">另一个块</param>
     '''
    def Intersects(self,block):
        myPoints = self.GetPoints()            #List<Point>
        otherPoints = block.GetPoints()        #List<Point>
        for i in range(len(otherPoints)):      #foreach (Point p in otherPoints)
            p = otherPoints[i]
            for j in range(len(myPoints)):     #if p in myPoints:
                if p.X == myPoints[j].X and p.Y == myPoints[j].Y:
                    return True
        return False
    def IsValid(self, width, height):          #块是否在界限内
        points = self.GetPoints()
        for i in range(len(points)):
            p = points[i]
            if (p.X < 0 or p.X >= width or p.Y < 0 or p.Y >= height):
                return False;
        return True;
```

3. 游戏控制类 Game

Game 类首先包含场地的宽度和高度，在华容道中宽度为 4 格，高度为 5 格：

```
#在华容道中宽度为 4 格,高度为 5 格
Width = 4
Height = 5
```

Game 类中包含一个块的列表，表示游戏中所有的方块：

```
#Game 类中包含一个块的列表,表示游戏中所有的方块:
Blocks = []
```

Game 类中还有表示结束点(即要移出的方块左上角坐标最终要到达的位置)的属性：

```
private Point finishPoint  =  new Point(1, 3);
```

Game 类的 AddBlock(self,block)方法用于向列表中添加方块,可用于编辑游戏。AddBlock 方法添加一个方块,要判断新添加的方块是否已经在列表中,是否在界内,以及是否和任何已在列表中的方块有交叉部分。都符合条件的才允许添加。

```
class Game():                              #游戏控制类
    #在华容道中宽度为 4 格,高度为 5 格
    Width  =  4
    Height  =  5
    WinFlag = False                        #是否胜利
    #Game 类中包含一个块的列表,表示游戏中所有的方块:
    Blocks  = []
    #表示结束点(即要移出的方块左上角坐标最终要到达的位置)的属性
    finishPoint  = Point(1, 3)
    #Game 类的 GetBlockByPos 方法获取 p 位置方块
    def GetBlockByPos(self, p ):
        for i in range(len(self.Blocks)):
            if (self.Blocks[i].Location.X == p.X and self.Blocks[i].Location.Y == p.Y):
                return self.Blocks[i]
        return False
    #Game 类的 AddBlock 方法用于向列表中添加方块,可用于编辑游戏
    def AddBlock(self,block):
        if block in self.Blocks:
            return False
        if not block.IsValid(self.Width,self.Height):
            return False
        for i in range(len(self.Blocks)):
            if (self.Blocks[i].Intersects(block)):
                return False
        self.Blocks.append(block)
        return True
```

Game 类最重要的是移动方块的方法 MoveBlock(self,block, direction)。根据这段代码可以看出,MoveBlock 所做的是将要移动的方块先朝指定方向移动,然后判断该方块是否出界,是否与其他方块有交叉,如果是则再将其移回原位,否则保留移动后状态。

```
def MoveBlock(self,block, direction):
    if block not in self.Blocks:
       print("非此游戏中的块!")
       return
    oldx  =  block.Location.X                            #记录原来位置
    oldy  =  block.Location.Y
    #试移动
    if direction == "Up" :
        block.Location.Y  -= 1
    elif direction == "Down":
```

```
            block.Location.Y  += 1
        elif direction == "Left":
            block.Location.X  -= 1
        elif direction == "Right":
            block.Location.X  += 1
        #判断是否需要回滚
        moveOK  =  True;                                   #可以移动
        if ( not block.IsValid(self.Width,self.Height)):   #是否越界
            moveOK  =  False                               #不能移动
        else:
            for i in range(len(self.Blocks)):              #遍历所有方块
                if (block is not self.Blocks[i] and block.Intersects(self.Blocks[i])):
                                                           #碰到其他方块
                    moveOK  =  False                       #不能移动
                    break
        if not moveOK:                                     #如果不能移动则恢复到原来位置
            print("不能移动!")
            print(block.Location.X,block.Location.Y)
            block.Location  =  Point(oldx,oldy)            #恢复到原来位置
            print(block.Location.X,block.Location.Y)
        if moveOK == True :                                #能移动判断是否成功
            print (block["text"],block.Location.X,block.Location.Y)
            #"曹操"方块到目标位置(1,3)处
            if block["text"] == "曹操" and block.Location.X == 1 and block.Location.Y == 3:
                self.WinFlag = True                        #胜利标志 self.WinFlag 为真
        return moveOK
```

GameWin(self)根据标志 self.WinFlag 判断是否成功。

```
    def GameWin(self):
        if self.WinFlag == True:
            return True
        else:
            return False
```

4. 创建游戏界面的主程序

在窗口上加入 9 个继承 Button 按钮控件。按照图 18-1 设置它们的属性。调整含头像的按钮控件到游戏界面中的初始位置。由于关羽是横向占两个格子,另 4 位将军(张飞、马超、黄忠、赵云)是竖向占两个格子,所以关羽的 blockType 为 TwoH,另 4 位将军的 blockType 为 TwoV,而曹操的 blockType 为 Four,兵的 blockType 为 One。

```
win  =  Tk()                         #创建窗口对象
win.title("华容道游戏")              #设置窗口标题
win.geometry("320x400")
game = Game()
bm  =  [PhotoImage(file  =  'bmp\\曹操.png'),
        PhotoImage(file  =  'bmp\\关羽.png'),
```

```
        PhotoImage(file = 'bmp\\黄忠.png'),
        PhotoImage(file = 'bmp\\马超.png'),
        PhotoImage(file = 'bmp\\张飞.png'),
        PhotoImage(file = 'bmp\\赵云.png'),
        PhotoImage(file = 'bmp\\兵.png')]
b0 = Block(Point(1,0),Four ,win,"曹操",bm[0])
b1 = Block(Point(1,2),TwoH ,win,"关羽",bm[1])
b2 = Block(Point(3,2),TwoV ,win,"黄忠",bm[2])
b3 = Block(Point(0,0),TwoV ,win,"马超",bm[3])
b4 = Block(Point(0,2),TwoV ,win,"张飞",bm[4])
b5 = Block(Point(3,0),TwoV ,win,"赵云",bm[5])
b6 = Block(Point(0,4),One ,win,"兵",bm[6])
b7 = Block(Point(1,3),One ,win,"兵",bm[6])
b8 = Block(Point(2,3),One ,win,"兵",bm[6])
b9 = Block(Point(3,4),One,win,"兵",bm[6])
game.AddBlock(b0);
game.AddBlock(b1);
game.AddBlock(b2);
game.AddBlock(b3);
game.AddBlock(b4);
game.AddBlock(b5);
game.AddBlock(b6);
game.AddBlock(b7);
game.AddBlock(b8);
game.AddBlock(b9);
win.mainloop();
```

5. 游戏事件处理

```
from tkinter import *
from tkinter.messagebox import *
BlockSize = 80                        #游戏中块的显示大小
mouseDownPoint = Point(0,0)           #鼠标按下的位置
mouseDown = False                     #标记鼠标是否按下
```

btn_MouseDown(event)鼠标按下事件处理函数。

```
def btn_MouseDown(event):
   global mouseDownPoint,mouseDown
   mouseDownPoint = Point(event.x,event.y)     #鼠标按下的像素坐标
   mouseDown = True
```

btn_Realse(event)鼠标松开事件处理函数中,根据鼠标拖动的水平和垂直方向偏移量超过格子大小 1/3,则向此方向移动。

```
def btn_Realse(event):
    global mouseDownPoint,mouseDown
```

```
    print(event.x,event.y)                      #(event.x,event.y)鼠标松开时像素坐标
    if not mouseDown:
        return
    moveH = event.x - mouseDownPoint.X          #水平方向偏移量
    moveV = event.y - mouseDownPoint.Y          #垂直方向偏移量
    x = int(event.widget.place_info()["x"])//80
    y = int(event.widget.place_info()["y"])//80
    block = game.GetBlockByPos(Point(x,y))      #获取 Point(x,y)棋盘坐标处方块
    if (moveH >= BlockSize * 1 / 3):
        game.MoveBlock(block, "Right")          #右移方块
    elif (moveH <= -BlockSize * 1 / 3):
        game.MoveBlock(block, "Left")           #左移方块
    elif (moveV >= BlockSize * 1 / 3):
        game.MoveBlock(block, "Down")           #下移方块
    elif (moveV <= -BlockSize * 1 / 3):
        game.MoveBlock(block, "Up")             #上移方块
    else :
        return
    event.widget.place(x = block.Location.X * 80,y = block.Location.Y * 80)
                                                #单击的方块移动到目标处
    if (game.GameWin()):
        print("游戏胜利!")
        msgbox.showinfo("Info", "游戏胜利!")
    mouseDown = False
```

至此,华容道游戏就设计完成了。

提　高　篇

第 19 章　基于 Pygame 游戏设计

第19章　基于 Pygame 游戏设计

Pygame 最初由 Pete Shinners 开发，它是一个跨平台的 Python 模块，专为电子游戏设计，包含图像、声音功能和网络支持，这些功能使开发者很容易用 Python 写一个游戏。虽然不使用 Pygame 也可以写一个游戏，但如果能充分利用 Pygame 库中已经写好的代码，开发要容易得多。Pygame 能把游戏设计者从低级语言如 C 语言的束缚中解放出来，专注于游戏逻辑本身。

由于 Pygame 很容易使用且跨平台，因此其在游戏开发中十分受欢迎。因为 Pygame 是开放源代码的软件，也促使一大批游戏开发者为完善和增强它而努力。

19.1　Pygame 基础知识

1. 安装 Pygame 库

在开发 Pygame 程序之前，你需要安装 Pygame 库。可以通过 Pygame 的官方网站 http://www.pygame.org/ download.shtml 下载源文件。安装指导也可以在相应页面找到。

一旦安装了 Pygame，就可以在 IDLE 交互模式中输入以下语句检验是否安装成功：

```
>>> import pygame
>>> print(pygame.ver)
1.9.2a0
```

1.9.2 是 Pygame 的最新版本，读者也可以找一找其他更新的版本。

2. Pygame 的模块

Pygame 有大量可以被独立使用的模块。对于计算机的常用设备，都有对应的模块来进行控制，另外还有其他一些模块，例如 pygame.display 是显示模块；pygame.keyboard 是键盘模块；pygame.mouse 是鼠标模块，如表 19-1 所示。

表 19-1　Pygame 软件包中的模块

模　块　名	功　　能	模　块　名	功　　能
pygame.cdrom	访问光驱	pygame.movie	播放视频
pygame.cursors	加载光标	pygame.music	播放音频
pygame.display	访问显示设备	pygame.overlay	访问高级视频叠加
pygame.draw	绘制形状、线和点	pygame	专为电子游戏设计

续表

模 块 名	功 能	模 块 名	功 能
pygame. event	管理事件	pygame. rect	管理矩形区域
pygame. font	使用字体	pygame. sndarray	操作声音数据
pygame. image	加载和存储图片	pygame. sprite	操作移动图像
pygame. joystick	使用游戏手柄或类似的东西	pygame. surface	管理图像和屏幕
pygame. key	读取键盘按键	pygame. surfarray	管理点阵图像数据
pygame. mixer	声音	pygame. time	管理时间和帧信息
pygame. mouse	鼠标	pygame. transform	缩放和移动图像

建立 Pygame 项目和其他 Python 项目的方法是一样。在 IDLE 或文本编辑器中新建一个空文档，需要告诉 Python 该程序用到了 Pygame 模块。

为了实现此目的，用一个 import 指令，该指令告诉 Python 载入外部模块。例如输入下边两行来在新项目中引入必要的模块：

```
import pygame, sys, time, random
from pygame.locals import *
```

第一行引入 Pygame 的主要模块、sys 模块、time 模块和 random 模块。

第二行告诉 Python 载入 pygame. locals 的所有指令使它们成为原生指令。这样，使用这些指令时就不需要使用全名调用。

由于硬件和游戏的兼容性或是请求的驱动没有安装的问题，有些模块可能在某些平台上不存在，可以用 None 来测试一下。例如测试字体是否载入：

```
if pygame.font is None:
    print ("The font module is not available!")
    pygame.quit()        # 如果没有则退出 pygame 的应用环境
```

下面对常用模块进行简要说明。

1）pygame. surface

模块中有一个 surface()函数，surface()函数的一般格式为：

```
pygame.surface((width, height), flags = 0, depth = 0, masks = none)
```

它返回一个新的 surface 对象。这里的 surface 对象是一个有确定大小尺寸的空图像，可以用它来进行图像绘制与移动。

2）pygame. locals

pygame. locals 模块中定义了 pygame 环境中用到的各种常量，而且包括事件类型、按键和视频模式等的名字。在导入所有内容(from pygame. locals import ＊)时用起来是很安全的。

如果知道需要的内容，也可以导入具体的内容(比如：from pygame. locals import FULLSCREEN)。

3）pygame.display

pygame.display 模块包括处理 pygame 显示方式的函数，其中包括普通窗口和全屏模式。

游戏程序通常需要下面的函数：

（1）flip / update 更新显示。一般说来，修改当前屏幕的时候要经过两步，首先需要对 get_surface 函数返回的 surface 对象进行修改，然后调用 pygame.display.flip()更新显示以反映所做的修改。在只想更新屏幕一部分的时候使用 update()函数，而不是 flip()函数。

（2）set_mode 建立游戏窗口，返回 surface 对象。它有三个参数，第 1 个参数是元组，指定窗口的尺寸；第 2 个参数是标志位，具体含义见表 19-2 所示。例如：FULLSCREEN 表示全屏，默认值为不进行对窗口设置，读者可根据需要选用。第 3 个参数为色深，指定窗口的色彩位数。

表 19-2　set_mode 的窗口标志位参数取值

窗口标志位	功　　能
FULLSCREEN	创建一个全屏窗口
DOUBLEBUF	创建一个"双缓冲"窗口，建议在 HWSURFACE 或者 OPENGL 时使用
HWSURFACE	创建一个硬件加速的窗口，必须和 FULLSCREEN 同时使用
OPENGL	创建一个 OPENGL 渲染的窗口
RESIZABLE	创建一个可以改变大小的窗口
NOFRAME	创建一个没有边框的窗口

（3）set_caption 设定游戏程序标题。当游戏以窗口模式（对应于全屏）运行时尤其有用，因为该标题会作为窗口的标题。

（4）get_surface 返回一个可用来画图的 surface 对象。

4）pygame. font

字体 pygame. font 模块用于表现不同字体，可以用于文本。

5）pygame.sprite

pygame.sprite 模块有两个非常重要的类：sprite 精灵类和 group 精灵组。

sprite 精灵类是所有可视游戏的基类。为了实现自己的游戏对象，需要子类化 sprite，覆盖它的构造函数以设定 imge 和 rect 属性（决定 sprite 的外观和放置的位置），再覆盖 update()方法。在 sprite 需要更新的时候可以调用 update()方法。

group 精灵组的实例用作精灵 sprite 对象的容器。在一些简单的游戏中，只要创建名为 sprites、allsprite 或是其他类似的组，然后将所有 sprite 精灵对象添加到上面即可。group 精灵组对象的 update()方法被调用时，就会自动调用所有 sprite 精灵对象的 update()方法。group 精灵组对象的 clear()方法用于清理它包含的所有 sprite 对象（使用回调函数实现清理），group 精灵组对象 draw()方法用于绘制所有的 sprite 对象。

6）pygame.mouse

用来管理鼠标。其中：

pygame. mouse. set_visible(false / true)隐藏/显示鼠标光标。

pygame. mouse. get_pos()获取鼠标位置。

7）pygame.event

pygame.event 模块会追踪鼠标单击、鼠标移动、按键按下和释放等事件。其中：pygame.event.get()可以获取最近事件列表。

8）pygame.image

这个模块用于处理保存在 GIF、PNG 或者 JPEG 内的图形。可用 load()函数来读取图像文件。

19.2 Pygame 的使用

主要讲解用 Pygame 开发游戏的逻辑、鼠标事件的处理、键盘事件的处理、字体的使用和声音的播放等基础知识。最后以一个“移动的坦克”例子来体现这些基础知识的应用。

19.2.1 Pygame 开发游戏的主要流程

Pygame 开发游戏的基础是创建游戏窗口，核心是处理事件、更新游戏状态和在屏幕上绘图。游戏状态可理解为程序中所有变量值的列表。在有些游戏中，游戏状态包括存放人物健康和位置的变量、物体或图形位置的变化，这些值可以在屏幕上显示。

物体或图形位置的变化只有通过在屏幕上绘图才能看出来。

可以简单的抽象出 Pygame 开发游戏的主要流程，如图 19-1 所示。

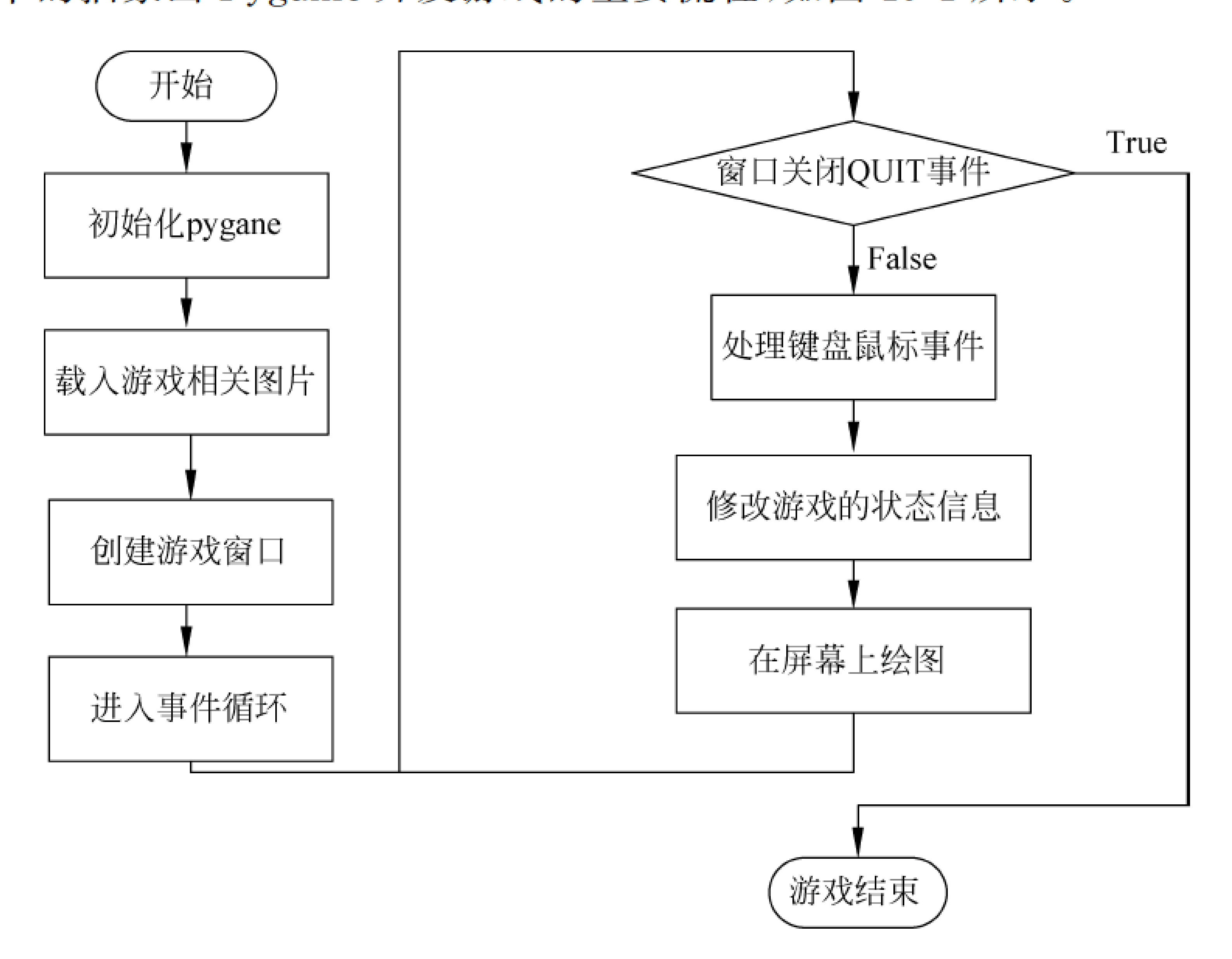


图 19-1　Pygame 开发游戏的主要流程

下面举一个具体例子说明。

【例 19-1】　使用 pygame 开发一个显示'Hello World!'标题的游戏窗口。

```
import pygame                                    #导入 pygame 模块
from pygame.locals import *
```

```
import sys
def hello_world():
    pygame.init()                          #任何 pygame 程序均需要执行此句进行模块初始化
    #设置窗口的模式,(680,480)表示窗口像素,及(宽度,高度)
    #此函数返回一个 surface 对象,本程序不使用它,故没保存到对象变量中
    pygame.display.set_mode((680, 480))
    pygame.display.set_caption('Hello World! ')       #设置窗口标题
    #无限循环,直到接收到窗口关闭事件
    while True:
        #处理事件
        for event in pygame.event.get():
            if event.type == QUIT:         #接收到窗口关闭事件
                pygame.quit()              #退出
                sys.exit()
        #将 surface 对象上绘制在屏幕上
        pygame.display.update()
if __name__ == "__main__":
    hello_world()
```

程序运行后,仅仅见到黑色的游戏窗口,标题是'Hello World!',如图 19-2 所示。



图 19-2　Pygame 开发的游戏窗口

导入 pygame 模块后,任何 pygame 游戏程序均需要执行 pygame.init()语句进行模块初始化。它必须在进入游戏的无限循环之前被调用。这个函数会自动初始化其他所有模块(如 pygame.font 和 pygame.image),通过它载入驱动和硬件请求,游戏程序才可以使用计算机上的所有设备,它比较费时间。如果只使用少量模块,应该分别初始化这些模块以节省时间,例如 pygame.sound.init()仅仅初始化声音模块。

代码中有个无限循环,这是每个 pygame 程序均需要它,在无限循环中可以做以下工作:

① 处理事件,例如鼠标、键盘、关闭窗口等事件。

② 更新游戏状态,例如坦克位置变化、数量变化等。

③ 在屏幕上绘图,例如绘制新的敌方坦克等。

不断重复上面的 3 个步骤从而完成游戏逻辑。

本例代码中仅仅处理关闭窗口事件,也就是玩家关闭窗口时 pygame. quit()退出游戏。

19.2.2　Pygame 的图像图形绘制

1. Pygame 的图像图形绘制

Pygame 支持多种存储图像的方式(也就是图片格式),比如 JPEG、PNG 等,具体支持的格式如下:JPEG(一般后缀名为. jpg 或者. jpeg,数码相机、网上的图片基本都是这种格式。这是一种有损压缩方式,尽管对图片质量有些损坏,但对于减小文件尺寸非常棒。优点很多只是不支持透明)、PNG(支持透明,无损压缩)、GIF(网上使用的很多,支持透明和动画,只是只能有 256 种颜色,软件和游戏中使用很少)以及 BMP、PCX、TGA、TIF 等。

Pygame 使用 surface 对象来加载绘制图像。对于 Pygame 加载图片就是 pygame. image. load(),给它一个文件名然后就返回一个 surface 对象。尽管读入的图像格式各不相同,surface 对象隐藏了这些不同。你可以对一个 surface 对象进行涂画、变形、复制等各种操作。事实上,游戏屏幕也只是一个 surface,pygame. display. set_mode()就返回了一个屏幕 surface 对象。

对于任何一个 Surface 对象,可以用 get_width(), get_height()和 get_rect()函数来获得它的尺寸。

【例 19-2】 使用 pygame 开发一个显示坦克自由移动的游戏窗口。

```
import pygame
from pygame.locals import *
import sys
def play_tank():
    pygame.init()
    window_size = (width, height) =(600, 400)     #窗口大小
    speed = [1, 1]                                #坦克运行偏移量[水平,垂直],值越大,移
                                                   动越快
    color_black = (255, 255, 255)                 #窗口背景色 RGB 值(白色)
    screen = pygame.display.set_mode(window_size) #设置窗口模式
    pygame.display.set_caption('自由移动的坦克')  #设置窗口标题
    tank_image = pygame.image.load('tankU.bmp')   #加载坦克图片
    tank_rect = tank_image.get_rect()             #获取坦克图片,返回一个 surface 对象
    while True:                                   #无限循环
        for event in pygame.event.get():
            if event.type == pygame.QUIT:         #退出事件处理
                pygame.quit()
                sys.exit()
        #使坦克移动,速度由 speed 变量控制
        tank_rect = tank_rect.move(speed)
        #当坦克运动出窗口时,重新设置偏移量
        if (tank_rect.left < 0) or (tank_rect.right > width):     #水平方向
            speed[0] = - speed[0]                 #水平方向反向
        if (tank_rect.top < 0) or (tank_rect.bottom > height):   #垂直方向
            speed[1] = - speed[1]                 #垂直方向反向
        screen.fill(color_black)                  #填充窗口背景
```

```
            screen.blit(tank_image, tank_rect)  #在窗口 Surface 指定区域 tank_rect 上绘制坦克
            pygame.display.update()             #更新窗口显示内容
    if __name__ == '__main__':
        play_tank()
```

程序运行后，见到白色背景的游戏窗口，标题是“自由移动的坦克”，如图 19-3 所示。

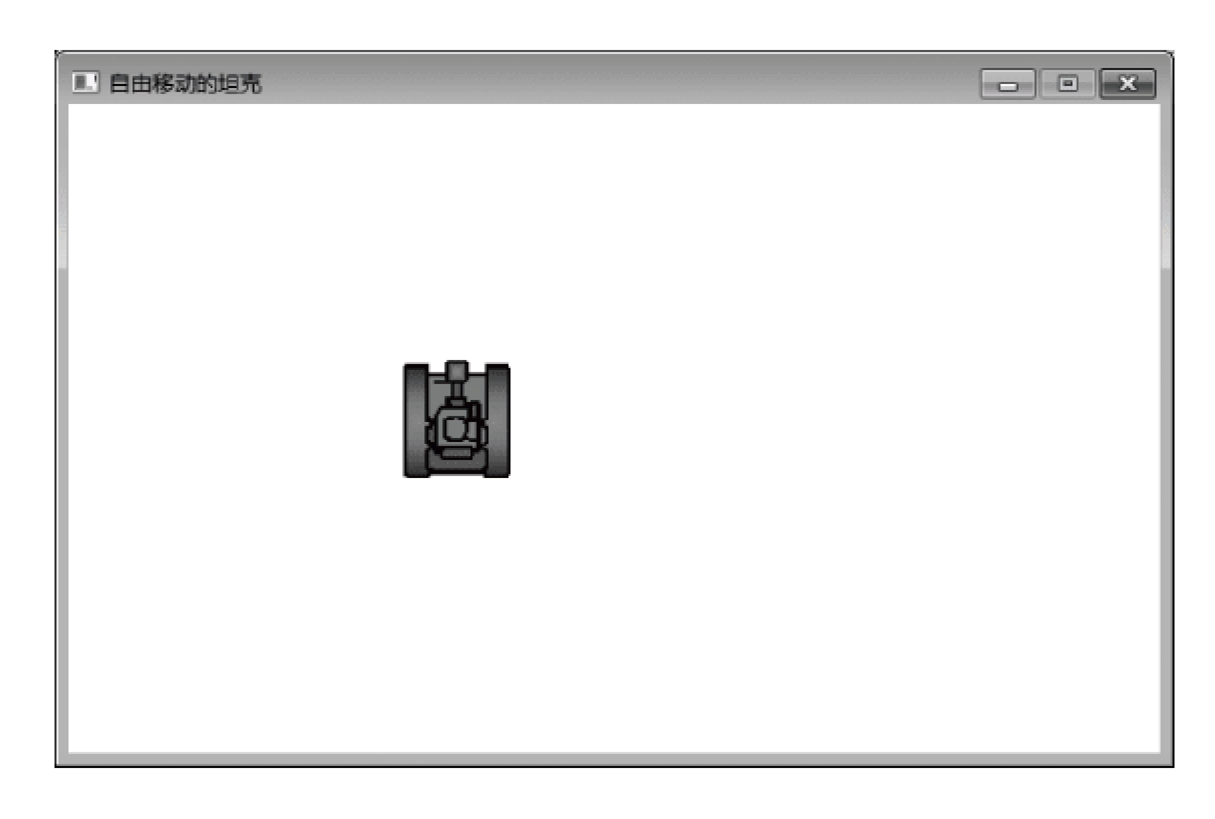


图 19-3　自由移动的坦克游戏窗口

游戏中通过修改坦克图像(surface 对象)区域的 Left 属性(可以认为是 x 坐标)，surface 对象 Top 属性(可以认为是 y 坐标)改变坦克位置，从而显示出坦克自由移动的效果。在窗口(窗口也是 surface 对象)使用 blit 函数上绘制坦克图像，最后注意需要更新窗口显示内容。

设置 fpsClock 变量的值即可控制游戏速度。如下：

fpsClock = pygame.time.Clock()

在无限循环中写入 fpsClock.tick(50)，可以按指定帧频 50 更新游戏画面(即每秒钟刷新 50 次屏幕)。

2. Pygame 的图形绘制

在屏幕上绘制各种图形是 pygame.draw 模块中的一些函数，事实上 pygame 可以不加载任何图片，而使用图形来制作一个游戏。

pygame.draw 中函数的第一个参数总是一个 surface，然后是颜色，再后会是一系列的坐标等。计算机里的坐标(0,0)代表左上角，水平向右 x 正方向，垂直向下 y 正方向。函数返回值是一个 Rect 对象，包含了绘制的区域，这样就可以很方便的更新那个部分了。pygame.draw 中的函数见表 19-3。

表 19-3　pygame.draw 中的函数

函　数	作　用	函　数	作　用
rect	绘制矩形	line	绘制线
polygon	绘制多边形(三个及三个以上的边)	lines	绘制一系列的线
circle	绘制圆	aaline	绘制一根平滑的线
ellipse	绘制椭圆	aalines	绘制一系列平滑的线
arc	绘制圆弧		

下面举例来详细说明 pygame. draw 中各个函数使用。

1） pygame. draw. rect

格式：pygame. draw. rect(Surface，color，Rect，width=0)

pygame. draw. rect 在 surface 上画一个矩形，除了 surface 和 color，rect 接受一个矩形的坐标和线宽参数，如果线宽是 0 或省略，则填充。

2） pygame. draw. polygon

格式：pygame. draw. polygon(Surface，color，pointlist，width=0)

polygon 就是多边形，用法类似 rect，第一、第二、第四的参数都是相同的，只不过 polygon 会接受一系列坐标的列表，代表了各个顶点坐标。

3） pygame. draw. circle

格式：pygame. draw. circle(Surface，color，pos，radius，width=0)

circle 画一个圆。它接收一个圆心坐标和半径参数。

4） pygame. draw. ellipse

格式：pygame. draw. ellipse(Surface，color，Rect，width=0)

可以把一个 ellipse 想象成一个被压扁的圆，事实上，它是可以被一个矩形装起来的。pygame. draw. ellipse 的第三个参数就是这个椭圆的外接矩形。

5） pygame. draw. arc

格式：pygame. draw. arc(Surface，color，Rect，start_angle，stop_angle，width=1)

arc 是椭圆的一部分，所以它的参数也就比椭圆多一点。但它是不封闭的，因此没有 fill 方法。start_angle 和 stop_angle 为开始和结束的角度。

6） pygame. draw. line

格式：pygame. draw. line(Surface，color，start_pos，end_pos，width=1)

line 画一条线段，start_pos，end_pos 是线段起点、终点坐标。

7） pygame. draw. lines

格式：pygame. draw. lines(Surface，color，closed，pointlist，width=1)

closed 是一个布尔变量，指明是否需要多画一条线来使这些线条闭合（就和 polygon 一样了），pointlist 是一个顶点坐标的数组。

19.2.3　Pygame 的键盘和鼠标事件的处理

所谓事件(event)就是程序上发生的事。例如用户敲击键盘上某一个键或是单击、移动鼠标。而对于这些事件，游戏程序需要做出反应。上一个例 19-2 程序中，程序会一直运行下去直到你关闭窗口而产生了一个 QUIT 事件，Pygame 会接收用户的各种操作(比如按键盘，移动鼠标等)产生事件。事件随时可能发生，而且量也可能会很大，Pygame 的做法是把一系列的事件存放一个队列里，逐个的处理。

例 19-2 程序中，使用了 pygame. event. get()来处理所有的事件，如果使用 pygame. event. wait()，Pygame 就会等到发生一个事件才继续下去，一般游戏中不太实用，因为游戏往往是需要动态运作的。Pygame 常用事件如表 19-4 所示。

表 19-4　Pygame 常用事件

事　　件	产 生 途 径	参　　数
QUIT	用户按下关闭按钮	none
ATIVEEVENT	Pygame 被激活或者隐藏	gain，state
KEYDOWN	键盘被按下	unicode，key，mod
KEYUP	键盘被放开	key，mod
MOUSEMOTION	鼠标移动	pos，rel，buttons
MOUSEBUTTONDOWN	鼠标按下	pos，button
MOUSEBUTTONUP	鼠标放开	pos，button

1. Pygame 的键盘事件的处理

用 pygame.event.get()获取所有的事件，当 event.type == KEYDOWN 的时候，这时是键盘事件，再判断按键 event.key 的种类(即 K_a，K_b，K_LEFT 这种形式)。也可以 pygame.key.get_pressed()来获得所有按下的键值，它会返回一个元组。这个元组的索引就是键值，对应的就是是否按下。

```
pressed_keys = pygame.key.get_pressed()
if pressed_keys[K_SPACE]:
    #空格键被按下
    fire()#发射子弹
```

key 模块下有很多函数：

✍key.get_focused—返回当前的 pygame 窗口是否激活。

✍key.get_pressed—获得所有按下的键值。

✍key.get_mods—按下的组合键(Alt，Ctrl，Shift)。

✍key.set_mods—模拟按下组合键的效果(KMOD_ALT，KMOD_CTRL，KMOD_SHIFT。)

【例 19-3】 使用 Pygame 开发一个用户控制坦克移动的游戏。在例 19-2 基础上增加通过方向键控制坦克运动，并为游戏增加了背景图片。程序运行效果如图 19-4 所示。

```
import os
import sys
import pygame
from pygame.locals import *
def control_tank(event):                    #控制坦克运动函数
    speed = [x, y] = [0, 0]                 #相对坐标
    speed_offset = 1                        #速度
    #当方向键按下时,进行位置计算
    if event.type == pygame.KEYDOWN:
        if event.key == pygame.K_LEFT:
            speed[0] -= speed_offset
        if event.key == pygame.K_RIGHT:
            speed[0] = speed_offset
```

```
            if event.key == pygame.K_UP:
                speed[1] -= speed_offset
            if event.key == pygame.K_DOWN:
                speed[1] = speed_offset
        #当方向键释放时,相对偏移为 0,即不移动
        if event.type in (pygame.KEYUP, pygame.K_LEFT, pygame.K_RIGHT, pygame.K_DOWN) :
            speed = [0, 0]
        return speed
    def play_tank():
        pygame.init()
        window_size = Rect(0, 0, 600, 400)     #窗口大小
        speed = [1, 1]                         #坦克运行偏移量[水平,垂直],值越大,移动越快
        color_black = (255, 255, 255)          #窗口背景色 RGB 值(白色)
        screen = pygame.display.set_mode(window_size.size)     #设置窗口模式
        pygame.display.set_caption('用户方向键控制坦克移动')  #设置窗口标题
        tank_image = pygame.image.load('tankU.bmp')            #加载坦克图片
        #加载窗口背景图片
        back_image = pygame.image.load('back_image.jpg')
        tank_rect = tank_image.get_rect()      #获取坦克图片的区域形状
        while True:
            #退出事件处理
            for event in pygame.event.get():   #pygame.event.get()获取事件序列
                if event.type == pygame.QUIT:
                    pygame.quit()
                    sys.exit()
            #使坦克移动,速度由 speed 变量控制
            cur_speed = control_tank(event)
            #Rect 的 clamp 方法使用移动范围限制在窗口内
            tank_rect = tank_rect.move(cur_speed).clamp(window_size)
            screen.blit(back_image, (0, 0))    #设置窗口背景图片
            screen.blit(tank_image, tank_rect) #在窗口 Surface 上绘制坦克
            pygame.display.update()            #更新窗口显示内容
    if __name__ == '__main__':
        play_tank()
```

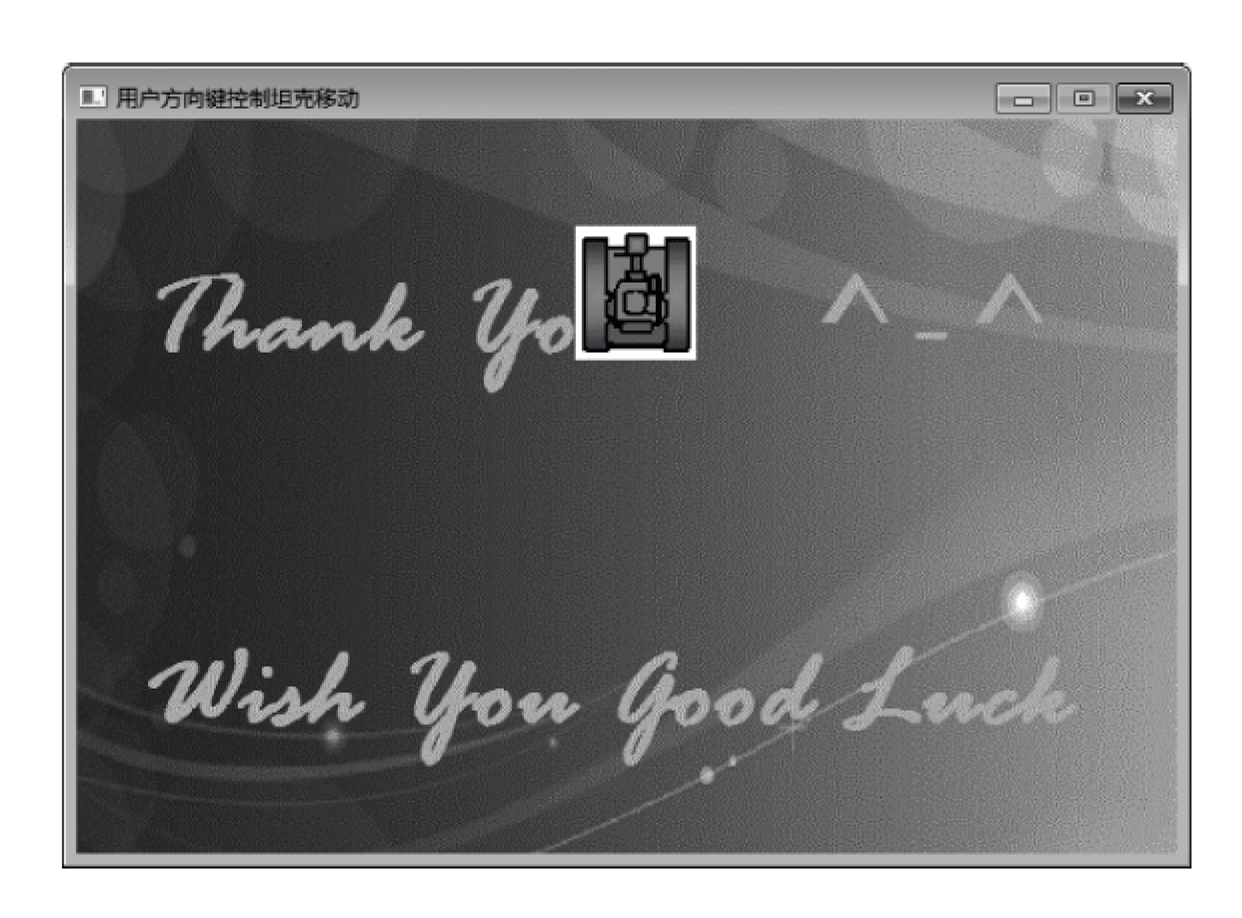


图 19-4　方向键控制坦克运动的游戏窗口

当用户按下方向键时，计算出相对位置 cur_speed 后，使用 tank_rect. move(cur_speed) 函数向指定方向移动坦克。释放方向键时坦克停止移动。

2. Pygame 的鼠标事件的处理

pygame. mouse 的函数：

✍pygame. mouse. get_pressed　返回按键按下情况，返回的是一元组，分别为(左键，中键，右键)，如按下则为 True。

✍pygame. mouse. get_rel　返回相对偏移量(x 方向偏移量，y 方向偏移量)的一元组。

✍pygame. mouse. get_pos　返回当前鼠标位置(x，y)。

例如：x，y = pygame. mouse. get_pos()　# 获得鼠标位置。

✍pygame. mouse. set_pos　设置鼠标位置。

✍pygame. mouse. set_visible　设置鼠标光标是否可见。

✍pygame. mouse. get_focused　如果鼠标在 pygame 窗口内有效，返回 True。

✍pygame. mouse. set_cursor　设置鼠标的默认光标式样。

✍pyGame. mouse. get_cursor　返回鼠标的光标式样。

【例 19-4】　演示鼠标事件处理的程序。程序运行效果如图 19-5 所示。

```
import pygame
from pygame.locals import *
from sys import exit
from random import *
from math import pi
pygame.init()
screen = pygame.display.set_mode((640, 480), 0, 32)
points = []
while True:
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == QUIT:
            pygame.quit()
            exit()
        if event.type == KEYDOWN:
            #按任意键可以清屏并把点回复到原始状态
            points = []
            screen.fill((255,255,255))            #白色填充窗口背景
        if event.type == MOUSEBUTTONDOWN:         #鼠标按下
            screen.fill((255,255,255))
            #画随机矩形
            rc = (255, 0, 0)                      #红色
            rp = (randint(0,639), randint(0,479))
            rs = (639 - randint(rp[0], 639), 479 - randint(rp[1], 479))
            pygame.draw.rect(screen, rc, Rect(rp, rs))
            #画随机圆形
            rc = (0,255, 0)                       #绿色
            rp = (randint(0,639), randint(0,479))
            rr = randint(1, 200)
            pygame.draw.circle(screen, rc, rp, rr)
```

```
        #获得当前鼠标单击位置
        x, y = pygame.mouse.get_pos()
        points.append((x, y))
        #根据单击位置画弧线
        angle = (x/639.) * pi * 2.
        pygame.draw.arc(screen, (0,0,0), (0,0,639,479), 0, angle, 3)
        #根据单击位置画椭圆
        pygame.draw.ellipse(screen, (0, 255, 0), (0, 0, x, y))
        #从左上和右下画两根线连接到单击位置
        pygame.draw.line(screen, (0, 0, 255), (0, 0), (x, y))
        pygame.draw.line(screen, (255, 0, 0), (640, 480), (x, y))
        #画单击轨迹图
        if len(points) > 1:
            pygame.draw.lines(screen, (155, 155, 0), False, points, 2)
        #和轨迹图基本一样,只不过是闭合的,因为会覆盖,所以这里注释了
        #if len(points) >= 3:
        # pygame.draw.polygon(screen, (0, 155, 155), points, 2)
        #把每个点画明显一点
        for p in points:
            pygame.draw.circle(screen, (155, 155, 155), p, 3)
    pygame.display.update()
```

运行这个程序,在窗口上面单击鼠标就会有图形出来了,按任意键可以重新开始,运行结果如图 19-5 所示。

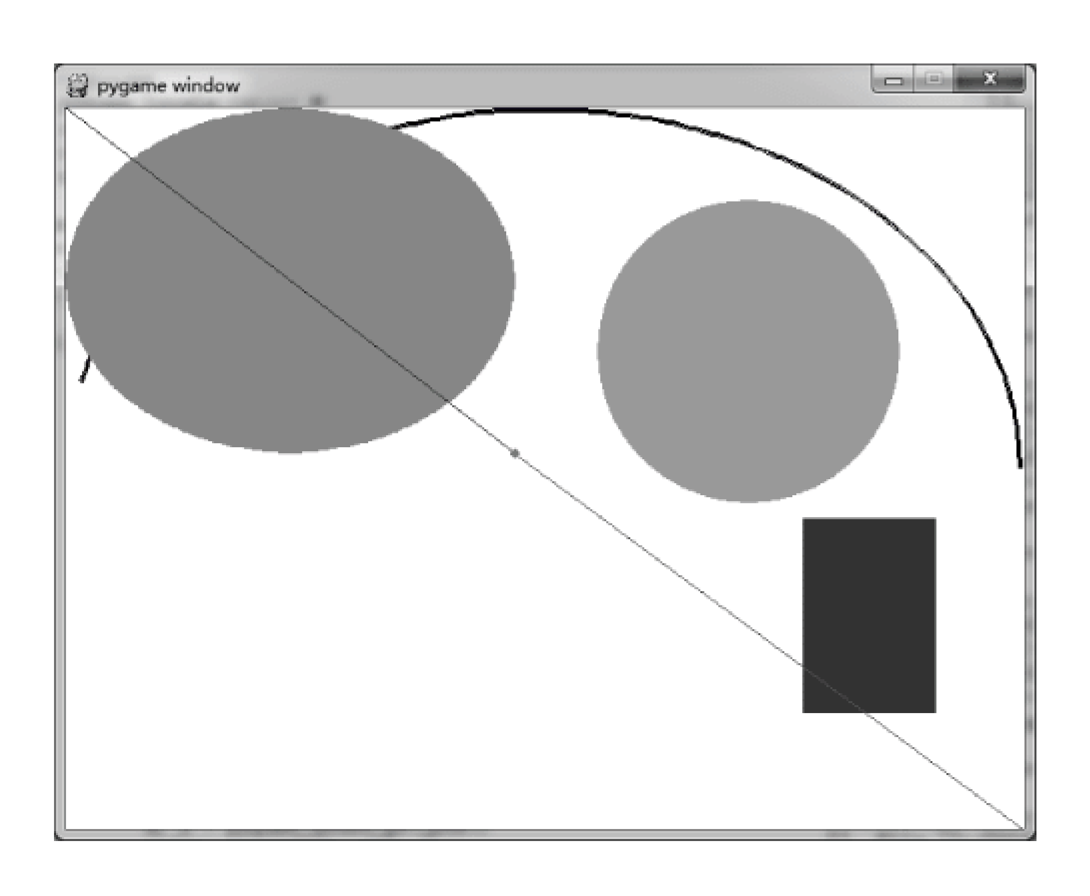


图 19-5　演示鼠标事件处理的程序运行效果

19.2.4　Pygame 的字体使用

Pygame 可以直接调用系统字体,也可以调用 TTF 字体。为了使用字体,首先应该创建一个 Font 对象,对于系统自带的字体,应该这样调用:

```
font1 = pygame.font.SysFont('arial', 16)
```

第一个参数是字体名,第二个参数是字号。正常情况下系统里都会有 arial 字体,如果

没有会使用默认字体,默认字体和使用系统有关。

可以使用 pygame.font.get_fonts()来获得当前系统所有可用字体:

```
>>> pygame.font.get_fonts()
'gisha', 'fzshuti', 'simsunnsimsun', 'estrangeloedessa', 'symboltigerexpert', 'juiceitc', 'onyx
', 'tiger', 'webdings', 'franklingothicmediumcond', 'edwardianscriptitc'
```

还有一种调用方法是使用自己的 ttf 字体:

```
my_font = pygame.font.Font("my_font.ttf", 16)
```

这个方法的好处是可以把字体文件和游戏一起打包分发,避免玩家计算机上没有这个字体无法显示的问题。一旦有了 Font 对象,就可以用 render 方法来设置文字内容,然后通过 blit 方法写到屏幕上。

```
text = font1.render("坦克大战",True,(0,0,0),(255,255,255))
```

render 方法的第一个参数是写入的文字内容;第二个是布尔值,说明是否开启抗锯齿;第三个是字体本身的颜色;第四个是背景的颜色。如果不想有背景色,也就是让背景透明的话,可以不加第四个参数。

例如自己定义一个文字处理函数 show_text(),其中参数 surface_handle 为 surface 句柄,pos 为文字显示位置,color 为文字颜色,font_bold 为是否加粗,font_size 为字体大小,font_italic 为是否斜体。

```
def show_text(surface_handle, pos, text, color, font_bold = False, font_size = 13, font_
italic = False):
    #cur_font = pygame.font.SysFont("宋体", font_size)          #获取系统字体
    cur_font = pygame.font.Font('simfang.ttf', 30)             #获取字体,并设置文字大小
    cur_font.set_bold(font_bold)                               #设置是否加粗属性
    cur_font.set_italic(font_italic)                           #设置是否斜体属性
    text_fmt = cur_font.render(text, 1, color)                 #设置文字内容
    surface_handle.blit(text_fmt, pos)                         #绘制文字
```

在更新窗口内容 pygame.display.update()之前加入:

```
    text_pos = u"坦克大战"
    show_text(screen, (20, 220), text_pos, (255, 0, 0), True)
    text_pos = u"坦克位置:(%d,%d)" % (tank_rect.left, tank_rect.top)
    show_text(screen, (20, 420), text_pos, (0, 255, 255), True)
```

会在屏幕(20, 220)处显示红色"坦克大战"文字,同时在(20, 420)处显示现在坦克所处位置坐标。移动坦克,位置坐标文字同时会改变。

19.2.5 Pygame 的声音播放

1. Sound 对象

在初始化声音设备后，就可以读取一个音乐文件到一个 Sound 对象中了。pygame.mixer.Sound()接受一个文件名，或者也可以使一个文件对象，不过这个文件必须是 WAV 或者 OGG。

```
hello_sound = Pygame.mixer.Sound("hello.ogg")  #建立 Sound 对象
hello_sound.play()                             #声音播放一次
```

一旦这个 Sound 对象出来了，可以使用 play()来播放它。play(loop, maxtime)可以接受两个参数，loop 自然就是重复的次数(取 1 是两次，是重复的次数而不是播放的次数)，－1 意味着无限循环；maxtime 是指多少毫秒后结束。

当不使用任何参数调用的时候，意味着把这个声音播放一次。一旦 play()方法调用成功，就会返回一个 Channel 对象，否则返回一个 None。

2. music 对象

Pygame 中另外提供了一个 pygame.mixer.music 类来控制背景音乐的播放。pygame.mixer.music 用来播放 MP3 和 OGG 音乐文件，不过 MP3 并不是所有的系统都支持(Linux 默认就不支持 MP3 播放)。使用 pygame.mixer.music.load()来加载一个文件，然后使用 pygame.mixer.music.play()来播放，不放的时候就用 stop()方法来停止，当然也有类似录影机上的 pause()和 unpause()方法。

```
#加载背景音乐
pygame.mixer.music.load("hello.mp3")
pygame.mixer.music.set_volume(music_volume/100.0)
#循环播放,从音乐第 30 秒开始
pygame.mixer.music.play( - 1, 30.0)
```

在游戏退出事件中加入停止音乐播放代码：

```
#停止音乐播放
pygame.mixer.music.stop()
```

其提供了如下丰富的函数方法：

1) pygame.mixer.music.load 加载音乐文件

格式：pygame.mixer.music.load(filename)。

2) pygame.mixer.music.play 播放音乐

格式：pygame.mixer.music.play(loops=0, start=0.0)。

其中，loops 表示循环次数，如设置为－1，表示不停地循环播放，如 loops ＝ 5，则播放 5+1=6 次；start 参数表示从音乐文件的哪一秒开始播放，设置为 0 表示从头开始完整播放。

3）pygame. mixer. music. rewind 重新播放

格式：pygame. mixer. music. rewind()。

4）pygame. mixer. music. stop 停止播放

格式：pygame. mixer. music. stop()。

5）pygame. mixer. music. pause()暂停播放

格式：pygame. mixer. music. pause()。

可通过 pygame. mixer. music. unpause 恢复播放。

6）pygame. mixer. music. set_volume()设置音量

格式：pygame. mixer. music. set_volume(value)。

其中 value 取值 0. 0～1. 0。

7）pygame. mixer. music. get_pos()获取当前播放了多长时间

格式：pygame. mixer. music. get_pos()：return time。

19.2.6 Pygame 的精灵使用

pygame. sprite. Sprite 是 Pygame 里面用来实现精灵的一个类，使用时并不需要对它实例化，只需要继承它，然后按需写出自己的类，因此非常简单实用。

1. 精灵

精灵可以认为是一个个小图片(帧)序列(例如人物行走)，它可在屏幕上移动，并且可以与其他图形对象交互。精灵图像可以是使用 pygame 绘制形状函数绘制的形状，也可以是图像文件。图 19-6 是由 16 帧图片组成人物行走。



图 19-6 精灵图片序列

2. Sprite 类的成员

pygame. sprite. Sprite 用来实现精灵类，Sprite 的数据成员和函数方法主要有：

(1) self. image 负责显示什么图形。如 self. image=pygame. Surface([x,y])说明该精灵是一个 x,y 大小的矩形，self. image = pygame. image. load (filename)说明该精灵显示 filename 这个图片文件。

self. image. fill([color])，负责对 self. image 着色，例如：

```
self.image = pygame.Surface([x,y])
self.image.fill([255,0,0])      #对 x,y 大小矩形填充红色。
```

(2) self. rect 负责在哪里显示。一般来说，先用 self. rect=self. image. get_rect()获得 image 矩形大小，然后给 self. rect 设定显示的位置，一般用 self. rect. topleft 确定左上角显示位置，当然也可以用 topright、bottomrigh、bottomleft 来分别确定其他几个角的位置。

另外，self. rect. top、self. rect. bottom、self. rect. right、self. rect. left 分别表示上、下、左、右。

（3）self.update()负责使精灵行为生效。

（4）Sprite.add()添加精灵到 group 中去。

（5）Sprite.remove()从精灵组 group 中删除。

（6）Sprite.kill()从精灵组 groups 中删除全部精灵。

（7）Sprite.alive()判断某个精灵是否属于精灵组 groups。

3. 建立精灵

所有精灵在建立时都是从 pygame.sprite.Sprite 中继承的。建立精灵要设计自己的精灵类。

【例 19-5】 建立 Tank 精灵。

```
import pygame,sys
pygame.init()
class Tank(pygame.sprite.Sprite):
    def __init__(self,filename,initial_position):
        pygame.sprite.Sprite.__init__(self)
        self.image = pygame.image.load(filename)
        self.rect = self.image.get_rect()            # 获取 self.image 大小
        # self.rect.topleft = initial_position       # 确定左上角显示位置
        self.rect.bottomright = initial_position     # 坦克右下角的显示位置是[150,100].
screen = pygame.display.set_mode([640,480])
screen.fill([255,255,255])
fi = 'tankU.jpg'
b = Tank(fi,[150,100])
while True:
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.QUIT:
            sys.exit()
    screen.blit(b.image,b.rect)
    pygame.display.update()
```

【例 19-6】 使用图 19-6 的精灵图片序列建立动画效果的人物行走精灵。

在游戏动画中，人物行走是基本动画，在精灵中不断切换人物行走图片，从而达到动画的效果。

```
import pygame
from pygame.locals import *
class MySprite(pygame.sprite.Sprite):
    def __init__(self, target):
        pygame.sprite.Sprite.__init__(self)
        self.target_surface = target
        self.image = None
        self.master_image = None
        self.rect = None
        self.topleft = 0,0
        self.frame = 0
        self.old_frame = -1
```

```
        self.frame_width = 1
        self.frame_height = 1
        self.first_frame = 0     # 第一帧序号
        self.last_frame = 0      # 最后一帧序号
        self.columns = 1         # 列数
        self.last_time = 0
```

在加载一个精灵图序列的时候，需要告知程序一帧的大小（传入帧的宽度和高度、文件名、列数）。

```
def load(self, filename, width, height, columns):
    self.master_image = pygame.image.load(filename).convert_alpha()
    self.frame_width = width
    self.frame_height = height
    self.rect = 0,0,width,height
    self.columns = columns
    rect = self.master_image.get_rect()
    self.last_frame = (rect.width // width) * (rect.height // height) - 1
```

一个循环动画通常是这样工作的：从第一帧不断加载直到最后一帧，然后在折返回第一帧，并不断重复这个操作。

但是如果只是这样做的话，程序会一股脑地将动画播放完了，想让它根据时间间隔一张一张的播放，因此加入定时的代码。将帧速率 ticks 传递给 sprite 的 update 函数，这样就可以轻松让动画按照帧速率来播放。

```
    def update(self, current_time, rate=60):
        if current_time > self.last_time + rate:     # 如果时间超过上次时间 + 60ms
            self.frame += 1                          # 帧号加 1,意味显示下一帧图像
        if self.frame > self.last_frame:             # 帧号超过最后一帧
            self.frame = self.first_frame            # 回到第一帧
            self.last_time = current_time
        if self.frame != self.old_frame:
            # 首先需要计算单个帧左上角的 x,y 位置值
            frame_x = (self.frame % self.columns) * self.frame_width
            frame_y = (self.frame // self.columns) * self.frame_height
            # 然后将计算好的 x,y 值传递给位置 rect 属性
            rect = ( frame_x, frame_y, self.frame_width, self.frame_height )# 要显示区域
            self.image = self.master_image.subsurface(rect)     # 截取要显示区域图像
            self.old_frame = self.frame
pygame.init()
screen = pygame.display.set_mode((800,600),0,32)
pygame.display.set_caption("精灵类测试")
font = pygame.font.Font(None, 18)
# 启动一个定时器,然后调用 tick(num)函数就可以让游戏以 num 帧来运行了
framerate = pygame.time.Clock()
cat = MySprite(screen)
```

```
cat.load("sprite2.png", 92, 95, 4)      #精灵图片,每帧 92×95 大小,共 4 列
group = pygame.sprite.Group()
group.add(cat)
while True:
    framerate.tick(10)                  #指定帧速率
    ticks = pygame.time.get_ticks()     #获取运行时间
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.QUIT:
            pygame.quit()
            exit()
        key = pygame.key.get_pressed()
        if key[pygame.K_ESCAPE]:        #Esc 键
            exit()
    screen.fill((0,0,100))
    #cat.draw(screen)                   #没有此方法
    cat.update(ticks)
    screen.blit(cat.image,cat.rect)
    #group.update(ticks)
    #group.draw(screen)
    pygame.display.update()
```

运行后可见一个人物行走动画。也可以使用精灵组 update 和 draw 函数实现精灵动画。

```
group.update(ticks) #将帧速率 ticks 传递给 sprite 的 update 函数,让动画按照帧速率来播放
group.draw(screen)
```

4. 建立精灵组

当程序中有大量的实体的时候,操作这些实体将会是一件相当麻烦的事,那么有没有什么容器可以将这些精灵放在一起统一管理呢?答案就是精灵组。

pygame 使用精灵组来管理精灵的绘制和更新,精灵组是一个简单的容器。

使用 pygame.sprite.Group()函数可以创建一个精灵组:

```
group = pygame.sprite.Group()
group.add(sprite_one)
```

精灵组也有 update 和 draw 函数:

```
group.update()
group.draw()
```

pygame 还提供精灵与精灵之间的冲突检测,精灵与组之间的碰撞检测。这些碰撞检测技术在 19.4 节的“飞机大战”游戏中要使用。

5. 精灵与精灵之间碰撞检测

1) 两个精灵之间的矩形检测

在只有两个精灵的时候可以使用 pygame.sprite.collide_rect()函数来进行一对一的冲突

检测。这个函数需要传递 2 个精灵，并且每个精灵都是需要继承自 pygame. sprite. Sprite。

举个例子：

```
spirte_1 = MySprite("sprite_1.png",200,200,1) #MySprite 是例 19 - 6 创建的精灵类
sprite_2 = MySprite("sprite_2.png",50,50,1)
result = pygame.sprite.collide_rect(sprite_1,sprite_2)
if result:
    print ("精灵碰撞上了")
```

2）两个精灵之间的圆检测

矩形冲突检测并不适用于所有形状的精灵，因此 pygame 中还有个圆形冲突检测。pygame. sprite. collide_circle()，这个函数是基于每个精灵的半径值来进行检测的。可以自己指定精灵半径，或者让函数自己计算精灵半径。

```
result = pygame.sprite.collide_circle(sprite_1,sprite_2)
if result:
    print ("精灵碰撞上了")
```

3）两个精灵之间的像素遮罩检测

如果矩形检测和圆形检测都不能满足我们的需求，pygame 还为我们提供了一个更加精确的检测：

pygame. sprite. collide_mask()。

这个函数接收两个精灵作为参数，返回值是一个 bool 变量。

```
if pygame.sprite.collide_mask(sprite_1,sprite_2):
    print ("精灵碰撞上了")
```

4）精灵和组之间的矩形冲突检测

pygame. sprite. spritecollide(sprite，sprite_group，bool)。调用这个函数的时候，一个组中的所有精灵都会逐个地对另外单个精灵进行冲突检测，发生冲突的精灵会作为一个列表返回。

这个函数的第一个参数就是单个精灵，第二个参数是精灵组，第三个参数是一个 bool 值，最后这个参数起了很大的作用。当为 True 的时候，会删除组中所有冲突的精灵，False 的时候不会删除冲突的精灵。

```
list_collide = pygame.sprite.spritecollide(sprite,sprite_group,False);
```

另外这个函数也有一个变体：pygame. sprite. spritecollideany()。这个函数在判断精灵组和单个精灵冲突的时候，会返回一个 bool 值。

5）精灵组之间的矩形冲突检测

pygame. sprite. groupcollide()。利用这个函数可以检测两个组之间的冲突，它返回一个字典(键-值对)。

常用的几种冲突检测函数学习过后，在 19.5 节的“飞机大战”游戏实例中会实际运用上面学到的知识。

19.3 基于 Pygame 设计贪吃蛇游戏

贪吃蛇游戏通过玩家控制蛇移动，不断吃到食物(红色草莓)增长，直到蛇身碰到边界游戏结束。运行效果如图 19-7 所示。

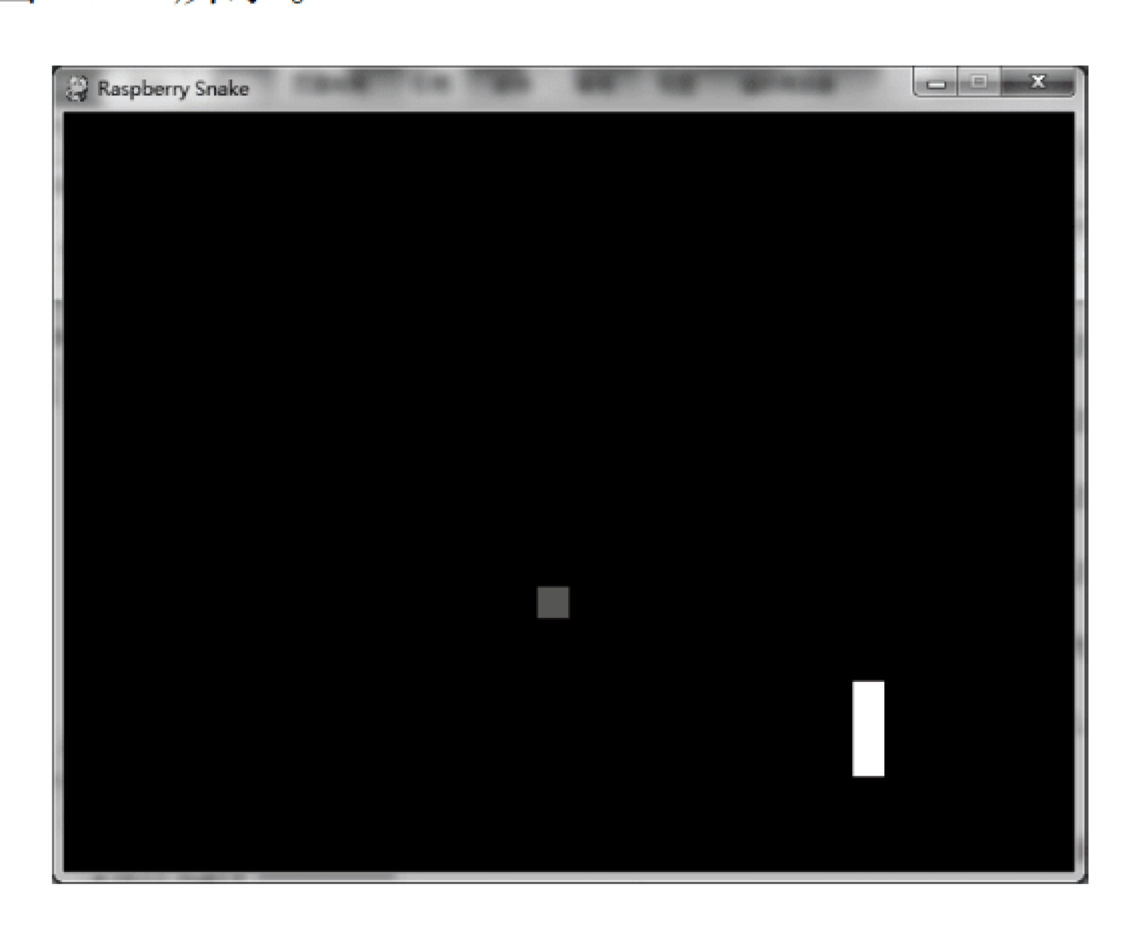


图 19-7 基于 Pygame 设计贪吃蛇游戏运行效果

```
import pygame, sys, time, random
from pygame.locals import *
```

输入下边两行来启用 pygame，这样 pygame 在该程序中就可用了：

```
pygame.init()
fpsClock = pygame.time.Clock()
```

第一行告诉 pygame 初始化，第二行创建一个名为 fpsClock 的变量，该变量用来控制游戏的速度。然后，用下面两行代码新建一个 pygame 显示层(游戏元素画布)。

```
playSurface = pygame.display.set_mode((640, 480))
pygame.display.set_caption('Raspberry Snake')
```

接下来，应该定义一些颜色。虽然这一步并不是必需的，但它会减少你的代码量。下面的代码定义了程序中用到的颜色：

```
redColour = pygame.Color(255, 0, 0)
blackColour = pygame.Color(0, 0, 0)
whiteColour = pygame.Color(255, 255, 255)
greyColour = pygame.Color(150, 150, 150)
```

下面几行代码初始化了一些程序中用到的变量。这是很重要的一步，因为如果游戏开始时这些变量为空，Python 将无法正常运行。

```
snakePosition = [100,100]                              #蛇头位置
snakeSegments = [[100,100],[80,100],[60,100]]          #蛇身序列
raspberryPosition = [300,300]                          #草莓位置
raspberrySpawned = 1                                   #是否吃到草莓,1 为没有吃到,0 为吃到
direction = 'right'                                    #运动方向,初始向右
changeDirection = direction
```

可以看到 3 个变量 snakePosition、snakeSegments 和 raspberry Position 被设置为用逗号分隔的列表。

用下边几行代码来定义函数 gameOver：

```
def gameOver():
          gameOverFont = pygame.font.Font ('freesansbold.ttf', 72)
          gameOverSurf = gameOverFont.render ('Game Over', True, greyColour)
          gameOverRect = gameOverSurf.get_rect()
          gameOverRect.midtop = (320, 10)
          playSurface.blit(gameOverSurf, gameOverRect)
          pygame.display.flip()
          time.sleep(5)
          pygame.quit()
          sys.exit()
```

gameOver 函数用了一些 pygame 命令来完成一个简单的任务：用大号字体将 Game Over 打印在屏幕上，停留 5 秒钟，然后退出 pygame 和 Python 程序。在游戏开始之前就定义了结束函数，这看起来有点奇怪，但是所有的函数都应该在被调用前定义。Python 是不会自己执行 gameOver 函数的，直到调用该函数。

程序的开头部分已经完成，接下来进入主要部分。该程序运行在一个无限循环（一个永不退出的 while 循环）中，直到蛇撞到了墙或者自己才会导致游戏结束。用下边的代码开始主循环：

```
while True:
```

没有其他的比较条件，Python 会检测 True 是否为真。因为 True 一定为真，循环会一直进行，直到你调用 gameOver 函数告诉 Python 退出该循环。

```
for event in pygame.event.get():
     if event.type == QUIT:
         pygame.quit()
         sys.exit()
     elif event.type == KEYDOWN:
         elif event.type == KEYDOWN:
```

```
                if event.key == K_RIGHT or event.key == ord('d'):
                    changeDirection = 'right'
                if event.key == K_LEFT or event.key == ord('a'):
                    changeDirection = 'left'
                if event.key == K_UP or event.key == ord('w'):
                    changeDirection = 'up'
                if event.key == K_DOWN or event.key == ord('s'):
                    changeDirection = 'down'
                if event.key == K_ESCAPE:
                    pygame.event.post(pygame.event.Event(QUIT))
```

for 循环用来检测例如按键等 pygame 事件。

第一个检测 if event.type == QUIT 告诉 Python 如果 pygame 发出了 QUIT 信息(当用户按下 Esc 键),执行下边缩进的代码。之后的两行类似 gameOver 函数,通知 pygame 和 Python 程序结束并退出。

第 2 个检测 elif 开头的行用来检测 pygame 是否发出 KEYDOWN 事件,该事件在用户按下键盘时产生。

KEYDOWN 事件修改变量 changeDirection 的值,该变量用于控制蛇的运动方向。在本例中,提供了两种控制蛇的方法。用鼠标或者键盘的 W、D、A 和 S 键,来让蛇向上、右、下和左移动。程序开始时,蛇会按照 changeDirection 预设的值向右移动,直到用户按下键盘改变其方向。

程序开始的初始化部分,有一个叫 direction 的变量。这个变量协同 changeDirection 检测用户发出的命令是否有效。蛇不应该立即向后运动(如果发生该情况,蛇会死亡同时游戏结束)。为了防止这样的情况发生,将用户发出的请求(存在 changeDirection 里)和目前的方向(存在 direction 里)进行比较,如果方向相反,忽略该命令,蛇会继续按原方向运动。用下面几行代码来进行比较:

```
    if changeDirection == 'right' and not direction == 'left':
            direction = changeDirection
    if changeDirection == 'left' and not direction == 'right':
            direction = changeDirection
    if changeDirection == 'up' and not direction == 'down':
            direction = changeDirection
    if changeDirection == 'down' and not direction == 'up':
            direction = changeDirection
```

这样就保证了用户输入的合法性,蛇(屏幕上显示为一系列块)就能够按照用户的输入移动。每次转弯时,蛇会向该方向移动一小节。每个小节为 20 像素,你可以告诉 pygame 在任何方向移动一小节。

```
    if direction == 'right':
        snakePosition[0] += 20
    if direction == 'left':
```

```
        snakePosition[0] -= 20
    if direction == 'up':
        snakePosition[1] -= 20
    if direction == 'down':
        snakePosition[1] += 20
```

snakePosition 为蛇头新位置，程序开始处另一个列表变量 snakeSegments 却不是这样。该列表存储蛇身体的位置(头部后边)。随着蛇吃掉草莓导致长度增加，列表会增加长度同时提高游戏难度。随着游戏进行，避免蛇头撞到身体的难度变大。如果蛇头撞到身体，蛇会死亡同时游戏结束。用下边的代码使蛇身体增长：

```
    snakeSegments.insert(0,list(snakePosition))
```

这里用 insert 方法向 snakeSegments 列表(存有蛇当前的位置)中添加新项目。每当 Python 运行到这行，它会将蛇的身体增加一节，同时将这节放在蛇的头部。在玩家看来蛇在增长。当然，你只希望当蛇吃到草莓时才增长，否则蛇会一直变长。输入下面几行：

```
    if snakePosition[0] == raspberryPosition[0]
    and snakePosition[1] == raspberryPosition[1]:
        raspberrySpawned = 0
    else:
        snakeSegments.pop()
```

第一条 if 语句检查蛇头部的 X 和 Y 坐标是否等于草莓(玩家的目标点)的坐标。如果等于，该草莓就会被蛇吃掉，同时 raspberrySpawned 变量置为 0。else 语句告诉 Python 如果草莓没有被吃掉要做的事，将 snakeSegments 列表中最早的项目 pop 出来。

pop 语句简单易用。它返回列表中末尾的项目并从列表中删除，使列表缩短一项。在 snakeSegments 列表里，它使 Python 删掉距离头部最远的一部分。在玩家看来，蛇整体在移动而不会增长。实际上，它在一端增加小节，在另一端删除小节。由于有 else 语句，pop 语句只有在没吃到草莓时执行。如果吃到了草莓，列表中最后一项不会被删掉，所以蛇会增加一小节。

现在，蛇就可以通过吃草莓来让自己变长了。但是游戏中只有一个草莓的话有些无聊，所以如果蛇吃了一个草莓，则用下面的代码增加一个新的草莓到游戏界面中：

```
    if raspberrySpawned == 0:
        x = random.randrange(1,32)
        y = random.randrange(1,24)
        raspberryPosition = [int(x*20),int(y*20)]
    raspberrySpawned = 1
```

这部分代码通过判断变量 raspberrySpawned 是否为 0 来判断草莓是否被吃掉了，如果被吃掉，使用程序开始引入的 random 模块获取一个随机的位置。然后将这个位置和蛇的

每个小节的长度(20 像素宽,20 像素高)相乘来确定它在游戏界面中的位置。随机地放置草莓是很重要的,防止用户预先知道下一个草莓出现的位置。最后,将 raspberrySpawned 变量置 1,以此保证每个时刻界面上只有一个草莓。

现在你有了让蛇移动和生长的必需代码,包括草莓的被吃和新建操作(游戏中称为草莓重生)。但是还没有在界面上画东西。输入下面的代码:

```
playSurface.fill(blackColour)
for position in snakeSegments:                    #画蛇(一系列方块)
     pygame.draw.rect(playSurface,whiteColour,Rect(position[0], position[1], 20, 20))
pygame.draw.rect(playSurface,redColour,Rect(raspberryPosition[0], raspberryPosition[1],
20, 20))         #草莓
pygame.display.flip()
```

这些代码让 pygame 填充背景色为黑色,蛇的头部和身体为白色,草莓为红色。最后一行的 pygame.display.flip(),让 pygame 更新界面(如果没有这条语句,用户将看不到任何东西。每当你在界面上画完对象时,记得使用 pygame.display.flip()来让用户看到更新)。

现在,还没有涉及蛇死亡的代码。如果游戏中角色永远死不了,玩家很快会感觉无聊,所以用下边的代码来设置一些让蛇死亡的场景:

```
if snakePosition[0] > 620 or snakePosition[0] < 0:
     gameOver()
if snakePosition[1] > 460 or snakePosition[1] < 0:
     gameOver()
```

第一个 if 语句检查蛇是否已经走出了界面的上下边界,而第二个 if 语句检查蛇是否已经走出了左右边界。这两种情况都是蛇的末日,触发前边定义的 gameOver 函数,打印游戏结束信息并退出游戏。如果蛇头撞到了自己身体的任何部分,也会让蛇死亡,所以输入下面几行代码:

```
for snakeBody in snakeSegments[1:]:
     if snakePosition[0]  ==  snakeBody[0] and
     snakePosition[1]  ==  snakeBody[1]:
          gameOver()
```

这里的 for 语句遍历蛇的每一小节的位置(从列表的第二项开始到最后一项),同时和当前蛇头的位置比较。这里用 snakeSegments[1:]来保证从列表第二项开始遍历。列表第一项为头部的位置,如果从第一项开始比较,那么游戏一开始蛇就死亡了。

最后,只需要设置 fpsClock 变量的值即可控制游戏速度。

```
fpsClock.tick(20)
```

使用 IDLE 的 Run Module 选项或者在终端中输入 python snake.py 来运行程序。

贪吃蛇 snake.py 的完整源代码如下:

```
import pygame, sys, time, random
from pygame.locals import *
pygame.init()
fpsClock = pygame.time.Clock()
playSurface = pygame.display.set_mode((640, 480))
pygame.display.set_caption('Raspberry Snake')
#定义一些颜色
redColour = pygame.Color(255, 0, 0)
blackColour = pygame.Color(0, 0, 0)
whiteColour = pygame.Color(255, 255, 255)
greyColour = pygame.Color(150, 150, 150)
#初始化了一些程序中用到的变量
snakePosition = [100,100]
snakeSegments = [[100,100],[80,100],[60,100]]
raspberryPosition = [300,300]      #草莓位置
raspberrySpawned = 1               #是否吃到草莓,1 为没有吃到,0 为吃到
direction = 'right'                #运动方向
changeDirection = direction
def gameOver():
    gameOverFont = pygame.font.Font('simfang.ttf', 72)
    gameOverSurf = gameOverFont.render('Game Over', True, greyColour)
    gameOverRect = gameOverSurf.get_rect()
    gameOverRect.midtop = (320, 10)
    playSurface.blit(gameOverSurf, gameOverRect)
    pygame.display.flip()
    time.sleep(5)
    pygame.quit()
    sys.exit()
while True:
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == QUIT:
            pygame.quit()
            sys.exit()
        elif event.type == KEYDOWN:
            if event.key == K_RIGHT or event.key == ord('d'):
                changeDirection = 'right'
            if event.key == K_LEFT or event.key == ord('a'):
                changeDirection = 'left'
            if event.key == K_UP or event.key == ord('w'):
                changeDirection = 'up'
            if event.key == K_DOWN or event.key == ord('s'):
                changeDirection = 'down'
            if event.key == K_ESCAPE:
                pygame.event.post(pygame.event.Event(QUIT))
    if changeDirection == 'right' and not direction == 'left':
        direction = changeDirection
    if changeDirection == 'left' and not direction == 'right':
        direction = changeDirection
    if changeDirection == 'up' and not direction == 'down':
        direction = changeDirection
```

```
    if changeDirection == 'down' and not direction == 'up':
            direction = changeDirection
    if direction == 'right':
        snakePosition[0] += 20
    if direction == 'left':
        snakePosition[0] -= 20
    if direction == 'up':
        snakePosition[1] -= 20
    if direction == 'down':
        snakePosition[1] += 20
    #将蛇的身体增加一节,同时将这节放在蛇的头部
    snakeSegments.insert(0,list(snakePosition))
    #检查蛇头部的 X 和 Y 坐标是否等于草莓(玩家的目标点)的坐标
     if  snakePosition [ 0 ]  = =  raspberryPosition [ 0 ]  and  snakePosition [ 1 ]  = =
raspberryPosition[1]:
       raspberrySpawned = 0
    else:
       snakeSegments.pop()
    #增加一个新的草莓到游戏界面中:
    if raspberrySpawned == 0:
        x = random.randrange(1,32)
        y = random.randrange(1,24)
        raspberryPosition = [int(x * 20),int(y * 20)]
    raspberrySpawned = 1
    playSurface.fill(blackColour)
    for position in snakeSegments:                              #画蛇(一系列方块)
        pygame.draw.rect(playSurface,whiteColour,Rect
        (position[0], position[1], 20, 20))
        pygame.draw.rect(playSurface,redColour,Rect
        (raspberryPosition[0], raspberryPosition[1], 20, 20))   #画草莓
    pygame.display.flip()
    if snakePosition[0] > 620 or snakePosition[0] < 0:
        gameOver()
    if snakePosition[1] > 460 or snakePosition[1] < 0:
        gameOver()
    for snakeBody in snakeSegments[1:]:
       if snakePosition[0] == snakeBody[0] and snakePosition[1] == snakeBody[1]:
         gameOver()
    fpsClock.tick(10)
```

19.4　基于 Pygame 设计飞机大战游戏

相信玩过雷电打飞机的朋友都熟悉,这里将游戏做了简化。飞机的速度固定,子弹的速度固定,基本操作是通过键盘移动玩家飞机,敌机随机从屏幕上方出现并匀速落到下方,子弹从玩家飞机发出,碰到目标飞机会击毁,如果目标飞机碰到玩家飞机,则 Game Over 并显示分数。飞机大战游戏运行效果如图 19-8 所示。

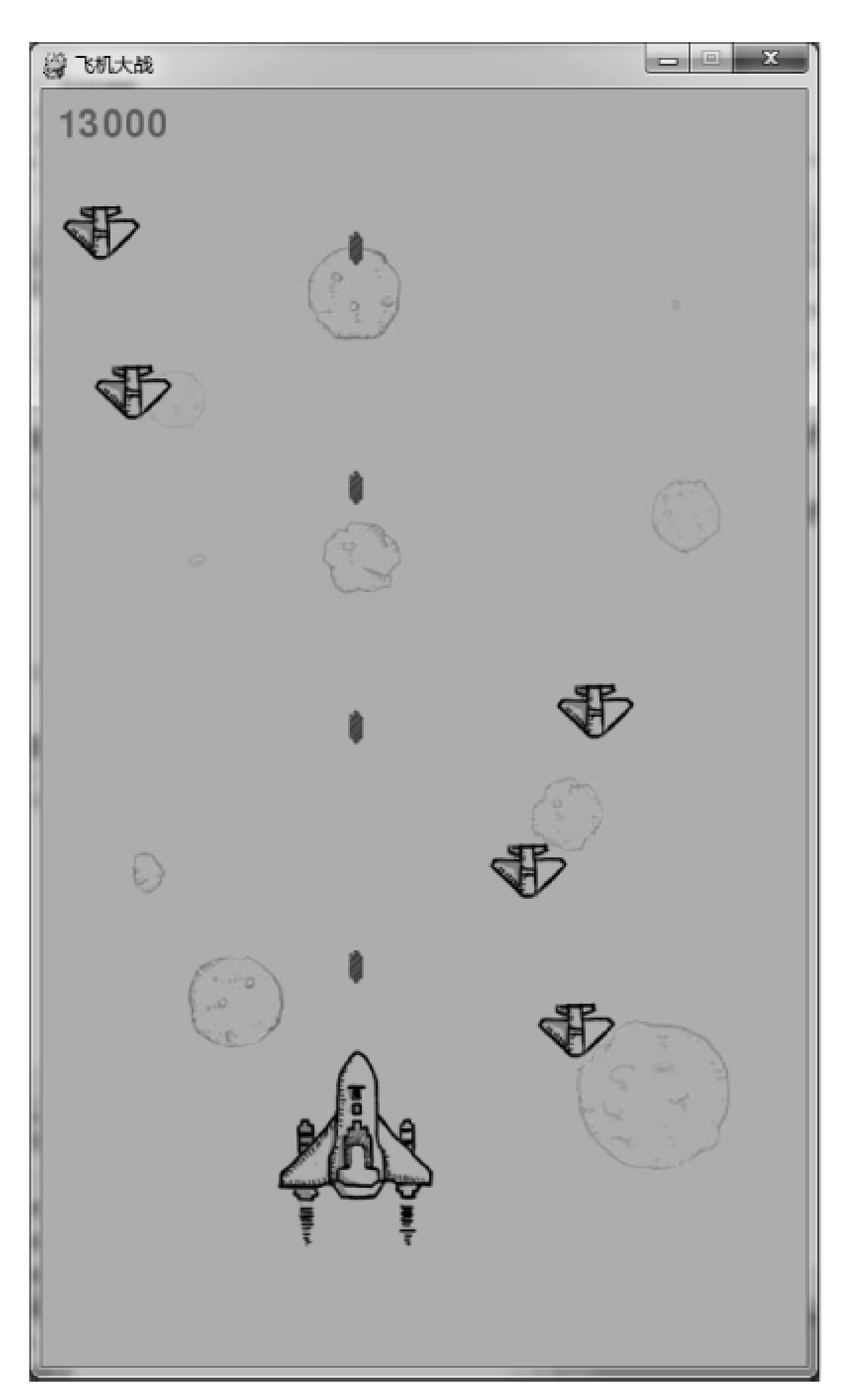




图 19-8　飞机大战游戏运行效果

19.4.1　游戏角色

本游戏中所需的角色包括玩家飞机、敌机及子弹。用户可以通过键盘移动玩家飞机在屏幕上的位置来打击不同位置的敌机。因此设计以下玩家类 Player，敌机类 Enemy 和子弹类 Bullet 三个类对应三种游戏角色。

对于玩家类 Player，需要的操作有射击和移动两种，移动又分为上下左右 4 种情况。

对于敌机类 Enemy，则比较简单，只需要移动即可，从屏幕上方出现并移动到屏幕下方。

对于子弹类 Bullet，与飞机相同，仅需要以一定速度移动即可。

玩家、子弹、敌机都可以写成一个类，继承 pygame 的 sprite 类，实现一些动画效果，以及检测碰撞。

```
import pygame
from sys import exit
from pygame.locals import *
#from gameRole import *
import random
SCREEN_WIDTH = 480
SCREEN_HEIGHT = 800
TYPE_SMALL = 1
TYPE_MIDDLE = 2
TYPE_BIG = 3
```

```
#子弹类
class Bullet(pygame.sprite.Sprite):                    #继承 Sprite 精灵类
    def __init__(self, bullet_img, init_pos):
        pygame.sprite.Sprite.__init__(self)
        self.image = bullet_img
        self.rect = self.image.get_rect()
        self.rect.midbottom = init_pos
        self.speed = 10
    def move(self):
        self.rect.top -= self.speed
#玩家类
class Player(pygame.sprite.Sprite):                    #继承 Sprite 精灵类
    def __init__(self, plane_img, player_rect, init_pos):
        pygame.sprite.Sprite.__init__(self)
        self.image = []                                #用来存储玩家对象精灵图片的列表
        for i in range(len(player_rect)):
            self.image.append(plane_img.subsurface(player_rect[i]).convert_alpha())
        self.rect = player_rect[0]                     #初始化图片所在的矩形
        self.rect.topleft = init_pos                   #初始化矩形的左上角坐标
        self.speed = 8                                 #初始化玩家速度,这里是一个确定的值
        self.bullets = pygame.sprite.Group()           #玩家飞机所发射的子弹的集合
        self.img_index = 0                             #玩家精灵图片索引
        self.is_hit = False                            #玩家是否被击中
    def shoot(self, bullet_img):
        bullet = Bullet(bullet_img, self.rect.midtop)
        self.bullets.add(bullet)
    def moveUp(self):
        if self.rect.top <= 0:
            self.rect.top = 0
        else:
            self.rect.top -= self.speed
    def moveDown(self):
        if self.rect.top >= SCREEN_HEIGHT - self.rect.height:
            self.rect.top = SCREEN_HEIGHT - self.rect.height
        else:
            self.rect.top += self.speed
    def moveLeft(self):
        if self.rect.left <= 0:
            self.rect.left = 0
        else:
            self.rect.left -= self.speed
    def moveRight(self):
        if self.rect.left >= SCREEN_WIDTH - self.rect.width:
            self.rect.left = SCREEN_WIDTH - self.rect.width
        else:
            self.rect.left += self.speed
#敌机类
class Enemy(pygame.sprite.Sprite):      #继承 Sprite 精灵类
    def __init__(self, enemy_img, enemy_down_imgs, init_pos):
```

```
        pygame.sprite.Sprite.__init__(self)
        self.image = enemy_img
        self.rect = self.image.get_rect()
        self.rect.topleft = init_pos
        self.down_imgs = enemy_down_imgs
        self.speed = 2
        self.down_index = 0
    def move(self):
        self.rect.top += self.speed
```

以上设计了游戏中的三个角色。

19.4.2 游戏界面显示

游戏画面中使用了一些飞机、子弹图像，这里使用 shoot.png 文件（见图 19-9）存储所有飞机、子弹、爆炸等图像，在程序中需要分割出来显示。当然可以图像处理软件分解成一个个独立文件，这样处理后开发程序简单些。

所有的飞机都在 shoot.png 一张图片中。在游戏中显示的元素（包括飞机、子弹等）在 Pygame 中都是一个 surface，这时可以利用 Pygame 提供的 subsurface 方法，首先 load 一张大图，然后调用 subsurface 方法选取其中的一小部分生成一个新的 surface。

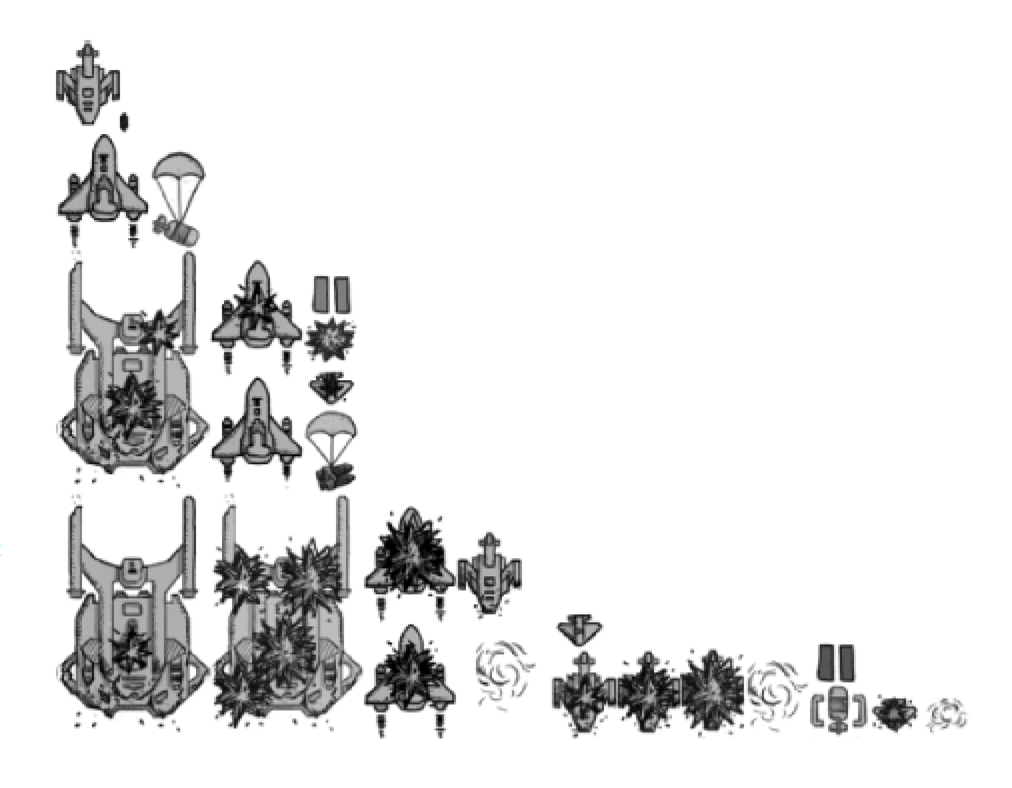


图 19-9　飞机大战游戏的图像文件 shoot.png

```
#载入飞机图片
plane_img = pygame.image.load('resources/image/shoot.png')
#选择飞机在大图片中的位置，并生成 subsurface，然后初始化飞机开始的位置
player_rect = pygame.Rect(0, 99, 102, 126)
player1 = plane_img.subsurface(player_rect)     #获取飞机图片
player_pos = [200, 600]
screen.blit(player1, player_pos)                 #绘制飞机
```

初始化游戏时并根据设置好的大小生成游戏窗口；载入游戏音乐、背景图片 background.png、游戏结束画面 gameover.png 以及飞机、子弹图像 shoot.png；设置相关参数。最后是定义存储敌人的飞机精灵组 enemies1 和用来渲染击毁精灵动画的爆炸飞机精灵组 enemies_down。

```
#初始化游戏
pygame.init()
screen = pygame.display.set_mode((SCREEN_WIDTH, SCREEN_HEIGHT))
pygame.display.set_caption('飞机大战')
#载入游戏音乐
```

```
bullet_sound = pygame.mixer.Sound('resources/sound/bullet.wav')
enemy1_down_sound = pygame.mixer.Sound('resources/sound/enemy1_down.wav')
game_over_sound = pygame.mixer.Sound('resources/sound/game_over.wav')
bullet_sound.set_volume(0.3)
enemy1_down_sound.set_volume(0.3)
game_over_sound.set_volume(0.3)
pygame.mixer.music.load('resources/sound/game_music.wav')
pygame.mixer.music.play(-1, 0.0)
pygame.mixer.music.set_volume(0.25)
background = pygame.image.load('resources/image/background.png').convert() #载入背景图
game_over = pygame.image.load('resources/image/gameover.png')  #载入游戏结束图 gameover.
png
filename = 'resources/image/shoot.png'
plane_img = pygame.image.load(filename)            #载入飞机和子弹图 shoot.png
#设置玩家相关参数
player_rect = []
player_rect.append(pygame.Rect(0, 99, 102, 126))   #玩家精灵图片区域
player_rect.append(pygame.Rect(165, 360, 102, 126))
player_rect.append(pygame.Rect(165, 234, 102, 126))  #玩家爆炸精灵图片区域
player_rect.append(pygame.Rect(330, 624, 102, 126))
player_rect.append(pygame.Rect(330, 498, 102, 126))
player_rect.append(pygame.Rect(432, 624, 102, 126))
player_pos = [200, 600]
player = Player(plane_img, player_rect, player_pos)
#定义子弹对象使用的 surface 相关参数
bullet_rect = pygame.Rect(1004, 987, 9, 21)
bullet_img = plane_img.subsurface(bullet_rect)
#定义敌机对象使用的 surface 相关参数
enemy1_rect = pygame.Rect(534, 612, 57, 43)
enemy1_img = plane_img.subsurface(enemy1_rect)
enemy1_down_imgs = []
enemy1_down_imgs.append(plane_img.subsurface(pygame.Rect(267, 347, 57, 43)))
enemy1_down_imgs.append(plane_img.subsurface(pygame.Rect(873, 697, 57, 43)))
enemy1_down_imgs.append(plane_img.subsurface(pygame.Rect(267, 296, 57, 43)))
enemy1_down_imgs.append(plane_img.subsurface(pygame.Rect(930, 697, 57, 43)))
enemies1 = pygame.sprite.Group()                   #存储敌人的飞机
enemies_down = pygame.sprite.Group()               #存储被击毁的飞机,用来渲染击毁精灵
动画
shoot_frequency = 0
enemy_frequency = 0
player_down_index = 16
score = 0
clock = pygame.time.Clock()
running = True
```

19.4.3 游戏逻辑实现

下面进入游戏主循环。在主循环中,进行了以下工作:

(1) 处理键盘输入的事件(上下左右按键操作),增加游戏操作交互(玩家飞机的上下左右移动)。

```
key_pressed = pygame.key.get_pressed()
#若玩家被击中,则无效
if not player.is_hit:
    if key_pressed[K_w] or key_pressed[K_UP]:    #处理键盘事件(移动飞机的位置)
        player.moveUp()
    if key_pressed[K_s] or key_pressed[K_DOWN]: #处理键盘事件(移动飞机的位置)
        player.moveDown()
    if key_pressed[K_a] or key_pressed[K_LEFT]: #处理键盘事件(移动飞机的位置)
        player.moveLeft()
    if key_pressed[K_d] or key_pressed[K_RIGHT]:#处理键盘事件(移动飞机的位置)
        player.moveRight()
```

(2) 处理子弹。这里控制发射子弹频率,并发射子弹。移动已发射过的子弹,若超出窗口范围则删除。

```
#控制发射子弹频率,并发射子弹
if not player.is_hit:                    #1,首先判断玩家飞机没有被击中
    if shoot_frequency % 15 == 0:
        bullet_sound.play()
        player.shoot(bullet_img)
    shoot_frequency += 1
    if shoot_frequency >= 15:
        shoot_frequency = 0
#移动已发射过的子弹,若超出窗口范围则删除
for bullet in player.bullets:
    bullet.move()                        #2,以固定速度移动子弹
    if bullet.rect.bottom < 0:           #3,子弹移动出屏幕后,删除子弹
        player.bullets.remove(bullet) #删除子弹
```

(3) 敌机处理。敌机需要随机在界面上方随机产生,并以一定速度向下移动。详细步骤:

① 生成敌机,需要控制生成频率。

② 移动敌机。

③ 敌机与玩家飞机碰撞效果处理。

④ 移动出屏幕后删除敌机。

⑤ 敌机被子弹击中效果处理。

(4) 得分显示。在游戏界面固定位置显示消灭了多少目标敌机。

```
score_font = pygame.font.Font(None, 36)
score_text = score_font.render(str(score), True, (128, 128, 128))text_rect = score_text.
get_rect()
text_rect.topleft = [10, 10]
screen.blit(score_text, text_rect)
```

游戏主循环完整代码如下：

```
while running:
    clock.tick(60)                                  #控制游戏最大帧率为 60
    #控制发射子弹频率,并发射子弹
    if not player.is_hit:
        if shoot_frequency % 15 == 0:
            bullet_sound.play()
            player.shoot(bullet_img)
        shoot_frequency += 1
        if shoot_frequency >= 15:
            shoot_frequency = 0
    #移动子弹,若超出窗口范围则删除
    for bullet in player.bullets:
        bullet.move()
        if bullet.rect.bottom < 0:
            player.bullets.remove(bullet)
    #生成敌机
    if enemy_frequency % 50 == 0:                   #1,生成敌机,需要控制生成频率
        enemy1_pos = [random.randint(0, SCREEN_WIDTH - enemy1_rect.width), 0]
        enemy1 = Enemy(enemy1_img, enemy1_down_imgs, enemy1_pos)
        enemies1.add(enemy1)
    enemy_frequency += 1
    if enemy_frequency >= 100:
        enemy_frequency = 0
    #移动敌机,若超出窗口范围则删除
    for enemy in enemies1:
        enemy.move()                                #2,移动敌机
        #判断玩家是否被击中
        if pygame.sprite.collide_circle(enemy, player):  #3,敌机与玩家飞机碰撞效果处理
            enemies_down.add(enemy)
            enemies1.remove(enemy)
            player.is_hit = True
            game_over_sound.play()
            break
        if enemy.rect.top > SCREEN_HEIGHT:          #4,移动出屏幕后删除飞机
            enemies1.remove(enemy)
    #5,敌机被子弹击中效果处理
    #将被击中的敌机对象添加到击毁敌机 Group 中,用来渲染击毁动画
    enemies1_down = pygame.sprite.groupcollide(enemies1, player.bullets, 1, 1)
    for enemy_down in enemies1_down:
        enemies_down.add(enemy_down)
    #绘制背景
    screen.fill(0)
    screen.blit(background, (0, 0))
    #绘制玩家飞机
    if not player.is_hit:
        screen.blit(player.image[player.img_index], player.rect)
        #更换图片索引使飞机有动画效果
```

```
            player.img_index = shoot_frequency // 8
        else:
            player.img_index = player_down_index // 8
            screen.blit(player.image[player.img_index], player.rect)
            player_down_index += 1
            if player_down_index > 47:
                running = False
        #绘制击毁动画
        for enemy_down in enemies_down:
            if enemy_down.down_index == 0:
                enemy1_down_sound.play()
            if enemy_down.down_index > 7:
                enemies_down.remove(enemy_down)
                score += 1000
                continue
            screen.blit(enemy_down.down_imgs[enemy_down.down_index // 2], enemy_down.rect)
            enemy_down.down_index += 1
        #绘制子弹和敌机
        player.bullets.draw(screen)
        enemies1.draw(screen)
        #绘制得分
        score_font = pygame.font.Font(None, 36)
        score_text = score_font.render(str(score), True, (128, 128, 128))
        text_rect = score_text.get_rect()
        text_rect.topleft = [10, 10]
        screen.blit(score_text, text_rect)
        #更新屏幕
        pygame.display.update()
        for event in pygame.event.get():
            if event.type == pygame.QUIT:
                pygame.quit()
                exit()
        #监听键盘事件
        key_pressed = pygame.key.get_pressed()
        #若玩家被击中,则无效
        if not player.is_hit:
            if key_pressed[K_w] or key_pressed[K_UP]:
                player.moveUp()
            if key_pressed[K_s] or key_pressed[K_DOWN]:
                player.moveDown()
            if key_pressed[K_a] or key_pressed[K_LEFT]:
                player.moveLeft()
            if key_pressed[K_d] or key_pressed[K_RIGHT]:
                player.moveRight()
    font = pygame.font.Font(None, 48)
    text = font.render('Score: '+ str(score), True, (255, 0, 0))
    text_rect = text.get_rect()
    text_rect.centerx = screen.get_rect().centerx
    text_rect.centery = screen.get_rect().centery + 24
```

```
screen.blit(game_over, (0, 0))
screen.blit(text, text_rect)
while 1:
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.QUIT:
            pygame.quit()
            exit()
    pygame.display.update()
```

目前基本实现了玩家移动并发射子弹、随机生成敌机、击中敌机并爆炸、玩家被击毁、背景音乐及音效、游戏结束并显示分数这几项功能，已经是一个简单可玩的游戏。整个游戏实现不到 300 行代码，可以看出 Python 代码是多么的简洁和高效。

参 考 文 献

[1] 刘浪. Python 基础教程[M]. 北京：人民邮电出版社，2015.

[2] 江红，余青松. Python 程序设计[M]. 北京：北京交通大学出版社，2014.

[3] 菜鸟教程. Python 3 教程[EB/OL]. [2016-4]. http：//www. runoob. com/python3.

[4] 廖雪峰. Python 3 教程[EB/OL]. [2016-4]. http：//www. liaoxuefeng. com/.

[5] 陈锐，李欣，夏敏捷. Visual C＃经典游戏编程开发[M]. 科学出版社，2011.

[6] 郑秋生，夏敏捷. Java 游戏编程开发教程[M]. 清华大学出版社，2016.